Ára: 169 Ft

GURU

93/4



A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

F15 III
7th Guest
Wizardry 7
Lemmings II

Imagine 3.0
Vista Pro 3.0

+ PC ABC
+ RÚNA
+ C-64

A Guru legyen veletek !

Intro

Jó reggelt Vietnám! - Ja nem! Adrian Cronauer ma szabadnapját tölti, így most nincs jó reggelt Magyarország! Viszont van új GURU, immáron a kilencedik! Hát az az igazság, hogy a hócipőnk kezd betelni a postával, így szeretnénk ha végre több olvasónk GURU-ja közvetlenül tőlünk érkezne meg. Ezért a szerkesztőség vette magának a fáradságot és az előző számba már dugdostunk előfizetési csekket. A dolog rendkívül izgalmas feladatnak mutatkozott, így minden példányt kézbe vehettünk. Roppantul reménykedünk, hogy a rózsaszín utalványok nem rózsaszín utalmányokként a kukába távoznak. Jobb verziónak tartom a szerkesztőségbe juttatásukat némi pénzecske kíséretében. Ez neked is jelentős megtakarításokat eredményez és a posta sem hízik meg annyira rajtunk. Tart még az előfizetési kedvezmény. Még mindig 150 Ft/hónap (ha előfizetsz) + Valhalla könyvajándék minden egyéves előfizetőnek. A nagy érdeklődésre való tekintettel meghosszabbítottuk akciónkat. A postautalvány hátoldalára írjátok rá, milyen számokat rendelsz meg. Természetesen visszamenőleg is tudunk számokat küldeni.

Megérkeztek az első hírek a nyári számítógépes táborról. Ha minden igaz, a tavalyi nagy siker után idén is Parád lesz a színhelye az év legőrültebb hetének. További információkat a későbbi számainkban lelhetsz.

A GURU valószínűleg egyre gyakrabban jelenik majd meg, a PC-ABC című TV műsorban is. Tárgyalások folynak "PC-s lapok kezdőknek" rovat indításáról.

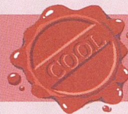
Távolabbi tervek között szerepel egy "Demo-pályázat" kiírása is, szponzorokkal együttműködve. Nem csak AMIGA-ra gondoltuk, hiszen egyre többen készítenek jó PC-s és ATARI-s műveket.

Hibáinkról. Ha bárhol, tehát újságárusnál, vagy egyéb helyen hibás GURU-t kapsz (értsd rosszul fűzött, vagy üres lapos kitölthető), akkor bátran reklamálj. Ha mi hibáztunk valamit a számban, akár technikai, akár tárgyi tévedés esetén, azonnal ragadj tollat és írj. Bár igyekszünk maximálisan megfelelni, megtörténhet, hogy valaki új ötletet tud adni. Buzdítok mindenkit - írjon! Várjuk véleményeiteket a programok értékelésével kapcsolatban is. Elég-e ha csak a pecsétet nyomjuk rá ötféle értékeléssel a programokra, vagy folytassuk mi is a hagyományos százalékolási rendszert?

Továbbra is várjuk terjesztők jelentkezését, számítógépes iskolák, klubok és computer-szakkörök tagjai közül. A legjobb terjesztők között GURU meglepetéseket sorsolunk ki.



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No.. - Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



Error: - Háromgombra itélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaaargh!!!

Tartalomjegyzék

Origin FX

F15 III

AMOS 3D

Vista Pro 3.0

RÚNA - Szerepjáték melléklet

A címlapon: Task Force/Microprose

Újdonságok

Játék teszt

Programozás

Atari

Grafika

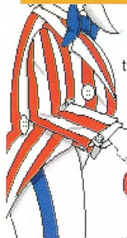
Állandó rovatok

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül
PageStream tördelőprogram segítségével.

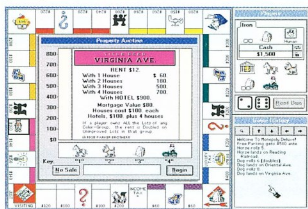
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 930052 • Felelős vezető: Vida József igazgató

Újdonságok

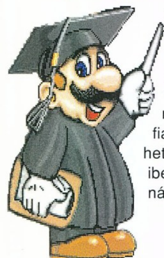
Monopoly



A hagyományos monopoly játék most kezd elterjedni nálunk. A most megjelent számítógépes verzió hűen követi a táblás játék szabályait és játékmenetét. A szépen kidolgozott grafika (SVGA) tovább növeli a játék nyújtotta élvezetet. A bábuk és az egyéb tárgyak animációja egyszerűen fantasztikusan aranyos. Természetesen nem tudja azt az élvezetet nyújtani a játék, mint a táblás verzió, azonban így legalább mindenki élvezheti a monopolyt. Bátran ajánlhatom a programot kicsiknek és nagyoknak, bár egy kis angol nyelvtudás azért nem árt hozzá.



Mario



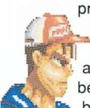
Nagyszerű oktatóprogramok látnak manapság napvilágot. Az Electronic Arts is kidobott a piacra egy gépelést oktató programot, mely elsősorban a fiatalabb korosztályt vezetheti be a billentyűzet rejtelmeibe. Az ismert figura felhasználásával egy olyan aranyos



kis programot sikerült alkotniuk, mely játszva tanít meg minket a klaviatúra rejtelmeire. Többfajta leckét is vehetünk a géptől, attól függően, hogy milyen szinten állunk a tudásban. A Student menüben azt is kiválaszthatjuk, hogy a billentyűzet mely részének kezelését kívánjuk gyakorolni. A legegyszerűbb módban a középső billentyűsor (ASDFGHJKL;), legnehezebb módban pedig az egész billentyűzet a gépelési terület. A több szint mind más környezetben játszódik. Az első pálya egy szimpla külvilágban, a második a víz alatt, a harmadik pedig egy alagútban. Másfajta módok is találhatók a programban, ezek mind a gyakorlást segítik. A program nagyszerűen és játékosan oktatja a billentyűzet rejtelmeit, ajánlom mindenkinek akinek oktatni való csemetéje van.

Body Blows

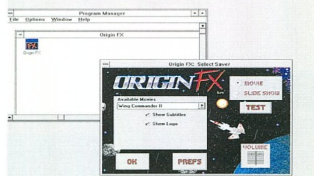
A Team 17 egy új verekedős játék kidolgozásán fáradozik. A játékban különféle ellenfelek ellen kell megküzdenünk. A program grafikája és animációi nagyon szépek, igazolják a csapat jó hírnevét. Reméljük a program sikerét nem fogja beárnyékolni, hogy a mostanában megjelent Street Fighter II szinte már őrjöngésig fokozott érdeklődést váltott ki a verekedős játékok rajongóiból. Érdeklődve várjuk a játékot, mely hamarosan megjelenik.





Origin FX

A Screen Saver kategória mostanában nagyon felkapott téma lett. Az Origin is kidobott a piacra egy ilyen szoftvert, mely kiválóan védi monitorunkat és mellesleg remek szórakozást nyújt. A szokásos Windows-os installálás után 26 különböző mozi közül válogathatunk. Találhatunk itt igen igényesen kidolgozott grafikájú ré-



szektől kezdve gyermeteg animációkig mindent. Ha 256 színű nagyfelbontású üzemmódot állítunk be, akkor néha igen kellemes meglepetések érhetnek minket a monitor előtt. Külön része a programnak egy a Wing Commander II-t és az Ultima Underworld II-t támogató rész, melyet akkor tudunk használni, ha fel van installálva a gépünkre a játék. Az utóbbi a játékból mutat lényeket, melyeket nem biztos, hogy ismerünk. Lehetőségünk van slideshow-k készítésére is. Egyébként találhatunk a program mellett egy pár

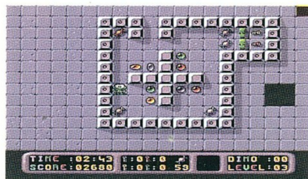


SVGA képet, mely főleg a cég elkészült és folyamatban lévő szoftvereiből mutat be egy keveset. A képeket a gép meghatározott sorrendben és időközönként rakja ki a monitorra. A program teljes hangkártya támogatást biztosít, így nem csak a szemnek nyújt élvezetet, hanem a fülnek is. Nagyon aranyos kis program az Origin Fx, ajánlom mindenkinek a figyelmébe.

Bear™

Dimo

A hagyományos alapokon nyugvó játékokkal mindig szívesen játszottak az emberek. Ezt a tételt látszik igazolni a Dimo, egy aranyos mászkálós/logikai játék, mely a már jól megszokott felülnézeti stí-

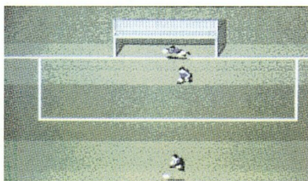


lusban enged minket bolyongani a játéktéren. A főhős egy aranyos béka, akinek igen sok problémája akad az elrejtett kulcsokkal és egyéb csalafintaságokkal. Természetesen extra tárgyakat is fel kell vennünk, hogy teljesíteni tudjuk a néhol

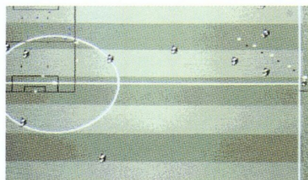


igen kacifántos pályákat. Ilyen nagyszerű kiegészítő a mentőöv, a tűzoltókészülék és a szöges cipő. A játék grafikája és az animációk mind nagyszerűek, méltók a mai kor színvonalához. Induljunk tehát és lépkedjünk egy kicsit békánkkal.

GOAL!

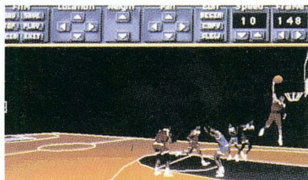


Mint ahogy már az előző számunkban is beszámoltunk, Dino Dini nem a Kick Off 3-at, hanem a GOAL! c. programot adja ki, a Virgin Games égisze alatt. Újítások a Kick Off 2-höz képest: többféle pálya, normál és közeli képüzemmód (az akció visszajátszása közben is), gyors, realisztikus, intelligens játékosok és kapusok (mind különböző sebességgel mozog a pályán). Menedzseri részt is építettek a játékba, ahol a játékosok sebessége, kitartása, agresszivitása, labdakezelése, célzókézsége, lövése, cselezése és védése mind-mind számít. A TV-s érzés érdekében, a játékosok mutogathatnak egy-egy gól esetén, amit lassítva vagy kockázva is visszajátszhatunk. Az AMIGA, ST áprilisban, a PC verzió ősszel várható.



Jordan in flight

Ez lesz az a sportszimuláció, ami új magasságokba röpíti a játékosokat! Digitalizált és 3D vektorképek alkotják a játékot,

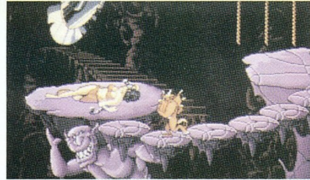


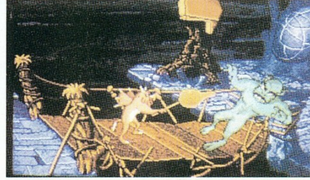
Michael Jordan összes speciális mozdulataival fűszerezve. A tulajdonságaink a gyakorlásainktól is függnek, de minden mozdulatunkat felvehetjük videora, majd visszajátszhatjuk. A speciális mozdulatokat és a kosárlabda "játékot" Jordan tervezte! A sportóriás és az ECA nagy sikert jósol a márciusban megjelenő PC-s VGA és SVGA verziónak.

Littl Divil

Morris Axel-Ansell Dopolopagus akit röviden csak Mad Mo-nak hívnak, olyan mint a többi teenager, de benne a kíváncsiság duplán buzog mint másokban. Atlantiszt keresve, egy földalatti világra bukkan, melyben kis szörnyeteggé, DIVIL-lé változik. Akkor lesz újra régi önmaga, ha felfedezi a Normalitás Forrását a föld alatt. Öt szint, ötven megoldásra váró feladat. A játék inkább a mászkálós kategóriába tartozik, kevés tárggyal (fáklyák, szárnyacskák, ólomcipő). Ha túl sok időt használunk fel a feladatok megoldásához, egy gonosz lény elkap minket és elvisz a kínzókamrába. Három év fejlesztés után márciusban Amigán és PC-n jelenik meg!









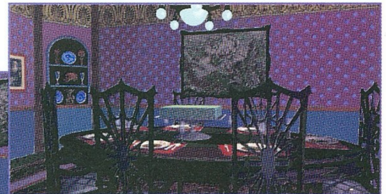
The 7th Guest

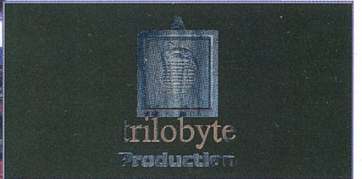
Azzal kezdem, hogy a leggyönyö-rübb játék amit Pc-n láttam. Az első Interaktív Dráma ami a Virgin / Trilobyte összefogásából született. A történet Henry Staufról, egy őrült játékboltosról szól. Aki nála vásáról, az egyik napról a másikra meghal. Mire erre rájön a lakosság és tenne valamit a szörnyűségek megfékezésére, addigra Stauf rejtélyes módon meghal. Az évek múlnak. Egy nap hat ember névtelen meghívást kap a játékboltos elhagyatott házába. A játék jellegzetességei, hogy az animációkat és a párbeszédeket profi szinészek biztosítják. Az animációk, a hangok és a beszélgetések digitalizáltak, amik együttesen 36 pervet tesznek ki. A 3D környezet tökéletes kivitelezését a programozók két éves munkája igazolja. A játék grafikája lehet SVGA és MCGA is. Ebben a gyönyörű környezetben teljesen szabadon mászkálhatunk, beleélve magunkat a hetedik szereplő szerepébe. A játék elején megnézhetünk egy demót ami csekély 22 percre sikeredett. A demo bemutatja a játékboltost a szereplőket és körbevezet minket a házban. Az irányitás teljesen ikonvezérelt, a kurzor helyén ikonok jelennek meg attól függően, hogy mire mutat.

Egy negatív észrevételt tudok felhozni, mégpedig azt, hogy 386-os gépeken SVGA felbontás mellett elég csúnyácska a scrollozás. De azt hiszem, hogy kárpótolni fog mindannyiunkat a gyönyörű környezet. Sajnos egyenlőre csak egy Demo / Beta vezió létezik, az is csak CD-ROM lemezen, de így is 620 MB-ot tesz ki. Remélem minél előbb megérkezik a teljes verzió ami becslésem szerint 1 GB körül lesz. Addig is egy kis ízelítő képsor a játékból.

Dikó István

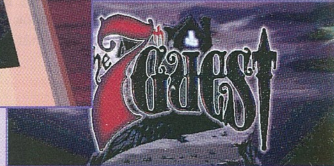
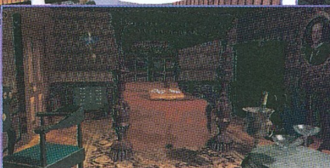






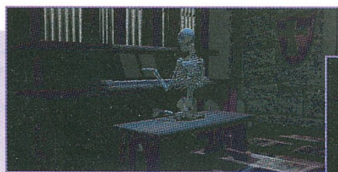




the 7th Guest

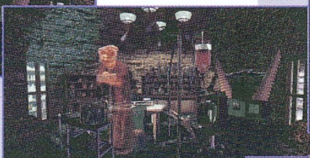




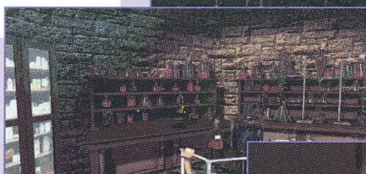






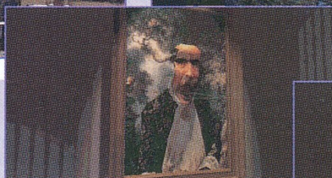


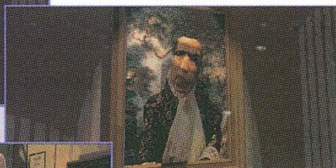






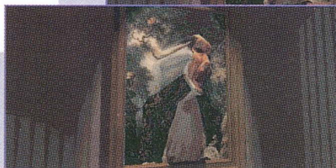














Battle Chess






Az Electronic Arts a sikeres sorozat újabb tagjaként, a BattleChess 4000-rel lepte meg a PC tulajdonosokat. A játék a szokásos sakk szabályok szerint működik, ami a nagy durranás benne, az a grafika és a harc.

A már megszokott módon minden figurának megvan a saját animációja és hanghatásai. Megtalálható itt a karakterisztikusan kifigurázott alaktól kezdve, egészen az ultramodern robotig minden. Ez a kicsi össze-visszaság nem rontja le az összhatást, ami igen jó. Természetesen mindenki-mindenkivel másképp verekszik, nagyon sok poén láthatunk, ha van időnk végignézni egy játszmát.

Nézzünk néhány hasznos menüpontot a programból:

View:- Fast Moves - gyors irányítást tesz lehetővé a táblán Control:
- Swap Sides - megcseréli a játékosok figuráit
- Supervisor - két human játékos esetén az irányító
- Modem - a serial port vagy egy telefonvonal segítségével más géppel is játszhatunk
- Move Now - azonnali lépésre kényszeríthetjük a gépet
- Replay - egy kis ismétlés
- Rewind - visszafelé kezdi el játszani a játékot
- Fast Forward - addig ismétli a játékot, amíg meg nem nyomjuk az ESC-t
- Take Back - az utolsó lépés érvénytelenítése
- Learning - a gép rögzíti a mozgásokat egy megnyitási könyvtárban
- Thinking - a gép gondolkodási idejét befolyásolja
- Book Control - a gép ilyenkor használja a megnyitási könyvtárat

Special Menu:
- Hint - A lehetséges legjobb lépést javasolja nekünk a gép
- Show Info - különböző infokat közöl a gép a játékról
- Your Grade - a 24 bábu pozíciójából kiszámol a gép egy pontszámot, mely a versenyző teljesítményére utal (átlagos sakkozó=1400 ELO, Kaszparov=2750 ELO)
- My Grade - ugyanez a gépre
- Set Time - a gép lépési idejét lehet beállítani, valamint a nehézségi fokot (Average, Matching, Infinite, Agressive Play)
- Set Clock - az óra beállítása
- Set Draw - a gép pattra játszik

A megnyitási könyvtárban maximum 300.000 lépés tárolható, ez sajnos befolyásolja egy kicsit a könyvtár felhasználhatóságát. Mondjuk az is kérdéses, hogy a játékot fel lehet-e használni komoly sakkozásra. Sokak szerint nem, mert az egész inkább a látványra épül és nem a játékra. Én is ezzel értek egyet, azonban a látvány és a grafika megér egy pár HD-s lemezt.

Bear™
















WIZARDRY 7

Minden egy ködös őszi délután kezdődött a klubban, amikor Shy titokzatos vigyorral a képén egy zacskóból elővarázsolt egy eredeti WIZARDRY 7. játékot és kézikönyvet. Szegény nem tudta hány megtört szülő átkát zúdítja majd a fejére ezzel a mozdulattal (négyét legalább)... Három hónapunkba került, mire végigverekedtük magunkat a játékon, (ez nem meglepő, mivel 400-500 óra tiszta játékidőt jósolt a Sir-Tech cég) aminek az eredményét olvashatjátok majd az elkövetkezendő néhány(?) oldalon. A játék kerettörténetére ebben a leírásban nem szeretnénk kitérni, elolvashatjátok a GURU 5. számában. A leírást olyanoknak szántuk, akik már játszottak RPG játékkal, de esetleg még nem találkoztak a WIZARDRY 6-tal (ez nem is meglepő, mivel azt én még csak Amigán láttam, a hetest viszont PC-n játszottuk). Reméljük mire ez a leírás megjelenik már Amigán is meglesz a Crusaders Of The Dark Savant, így ez már nem lesz probléma... A játékról röviden csak annyit, hogy a 92-es év szerepjátéka lett a GURU magazin toplistáján.

A játék alapvetően két képernyőn játszódik: a játékképernyőn és a karakterképernyőkön. A játékképernyőn középen a játékteret láthatjuk (az esetleges szörnyekkel, NPC-kel stb), tőle jobbra és balra a karaktereink arcképét néhány alapvető információval (balról jobbra - portré, név, foglalkozás, első- és másodlagos fegyver, esetleges betegségek, HP, stamina és mana pontok). Alul a megfelelő iránynyilak mellett szintén balról jobbra (varázslás (könyv), pihenés (tábortűz), keresés (nagyító), diskműveletek (lemez), ajtónyitás és csapdaeltávolítás (kulcslyuk), tárgyak használata (kéz kulccsal). Ha egy karakterünk nevére click-elünk, majd egy másikéra, a kettőt felcserélhetjük.

A karakterlapon balra fent a karakterünk képét láthatjuk (ezen a bal vagy a jobb oldalra click-elve mehetünk a karaktereink között előre-hátra), alatta a nevüket láthatjuk (erre click-elve új almenüt kapunk (új névadás, portré változtatás, átképzés - erről később). Ettől balra egy gyertyát láthatunk, mely életerőnket hivatott jelképezni. Ennek hossza egyrészt a vitality pontok, másrészt az eddigi újraélesztések számától függ. A változatosság kedvéért erre is rá lehet click-elni, mire megtudhatjuk a korunkat (emberi években), hányadik életét éli a karakter és hány pont kell még neki a következő szintugráshoz.

Ettől balra az RPG játékokból ismert alaptulajdonságaink következnek (STR, INT, ...). Ezeknek a szerepe a támadás és védekezés erősségének kiszámításában, valamint az átképzésben van (bizonyos foglalkozásokhoz adott minimumértékek vannak - ld. később).

Ezalatt szintén fontos adatok kaptak helyet: az aktuális és a maximális HP, a stamina, az aranyaink száma (GP) és a terhelhetőségünk (CC - carrying capacity). Ez utóbbi barátságtalan hatással lehet az AC-nkre és a stamina fogyási sebességére, ha túlterheljük a karaktert. Ezt a program külön színekkel jelzi is: 0-66% szürke, nincs túlterhelés; 66-74% világoskék, enyhén túlterhelve - 75-89% sárga, a fickó már csak vonszolja magát - 90% felett piros, érdemes lenne leltárt készíteni és eldobálni ami nem kell... Ezalatt látható még a nálunk lévő első tíz tárgy (amelyiket viseli a karakter, azt más színnel), a hátizsákunkra a kissé jobbra lévő zsák és láda "ikonnal" válthatunk. A legalsó négy menüponttal manipulálhatjuk tárgyainkat. Az első a használat (use, invoke, read stb.), a második a vizsgálat (ld. később), a harmadik a fuzionálás (merge), amivel a számossággal rendelkező tárgyakat egy helyen tárolhatjuk. Ez egyben felismerésre is jó, mert ha egy ismeretlen tárgyat egy ismerttel merge-lünk, az is ismertté válik. Ez különösen a játék kezdeti szakaszában hasznos. Üres helyre merge-lve a tárgyak feleződnek. Az utolsó az eldobás (drop), amivel elhajíthatjuk az aktuális tárgyat. Ha ilyenkor megnézzük a játékképernyőt, a jobb alsó sarokban megjelenik a tárgy képe, így az később is könnyen megtalálható és felvehető (a felvételhez egyszerűen click-eljünk a tárgyra, majd egy üres hellyel rendelkező karakterre). Ennek ellenére ne nagyon dobáljunk el fontos vagy értékes tárgyakat, mert az NPC-k "lopnak" és elég idegesítő megvenni azt, amit két sarokkal odébb tettünk le "megőrzésre".

A képernyő jobb oldala felé haladva: A pajzsra clickelve különféle másodlagos tulajdonságainkat szemlélhetjük meg. Többek közt ezeket növelhetjük mi szintugráskor. Nagy részük egyértelmű (azok számára akik tudnak angolul, akik meg nem, azok tanuljanak meg, különben nemigen fog menni a játék...), erről is olvashattok a GURU 5. számában (egy kis reklám sosem árt!). Már csak a lényeges dolgok maradtak hátra (A RNK a rangot szeretné rövidíteni (tök lényegtelen, ráadásul mint Mocsy megjegyezte nem adnak külön rangot a százas szint fölötti karaktereknek. Valamiféle "Half-God" feliratot én is szívesen látnék itt...). Alatta az EXP az



experience pontokat jelzi, végül az MKS (Monster Kill Statistics) az általunk legyilkolt ártatlanok(?) számát mutatja.

A középen látható páncélos alak szerepe kettős: egyrészt a megfelelő ruhadarabbal/fegyverrel a megfelelő testrészre clickelve öltöztethetjük fel a karaktert, másrészt ez mutatja (testrészenként) az AC-t

is. A felette látható szám az illető természetes AC-jét mutatja (ezt módosítja a zárójeles szám, ami negatív ha pl. valamilyen hasznos varázstárgyat akasztottunk a karakter nyakába, de lehet pozitív is, ha pl. túlterheltük). Ez még testrészenként módosul az odaaggatott ruhadarab függvényében (érthető lesz, amint kipróbáljátok). A végére maradt a varázslás. Ez pofonegyszerű. Először ráclick-elünk a jobboldali alsó táblára, majd a megfelelő varázslatosztályra, majd a varázslatra és az erősségre (1-7), végül a CAST-al ellőjük.



Tárgyra való varázslás esetén még ezt is ki kell választanunk, csatában pedig (ez nyilván a játékképernyőn történik) a megfelelő szörnycsoportot.

A tárgyakról: A Wizardryban a tárgyaknak rengeteg tulajdonsága lehet. Az egyszerűbbeket a karakterlapon az "assay" funkcióval nézhetjük meg (ld. ábra). Ez nem sok magyarázatra szorul. A rejtélyes lila betűk jelzik, hogy a tárgyat milyen faj, ill. foglalkozást űzők használhatják (miután a líra makacsul nem akar a Bishopunk kezébe menni, mindenki rájöhet, hogy AZ a "B" betű a bárdot jelenti...). A bal alsó sarokban a P/S a primary és secondary rövidítése azt jelenti, melyik kezünkbe lehet venni a fegyvert. A név melletti zárójeles betű a hatótávolságot jelzi :

Jelölés	Hányadikkar. haszn.	Hányadik csoportra
(S) short	1-3 (elsők)	1-2
(E) extended	összes	1-2
(T) thrown	összes	1-3
(L) long	összes	összesre

Ha nem fegyverről van szó, esetleg az is megjelenik, hogy mennyivel csökkenti az AC-t (ha van ilyen tulajdonsága). A tárgyak mágikus tulajdonságai az "identify" varázslattal ismerhetők meg. Itt lényeges a "regen +/-1" figyelése, ami erősen gyógyító/gyilkoló hatású lehet azon aki viseli. A "cursed" (átkozott) szó nem mindig rosszat jelent, sőt a legjobb tárgyak (is) átkozottak! Ezenfelül még infót kapunk arról is, hogy a tárgy milyen varázslattípusok ellen véd (cold, fire stb.).

Csapdák: A főképernyőn a kulcslyuk ikonnal érhetjük el, ha egy láda előtt állunk. A megjelenő opciók közül vagy a disarm vagy a spell opcióval érdemes kezdeni. A varázslatok közül a "divine trap" (csapdamegsejtés) vagy a "knock-knock" (nyitási kísérlet) jöhet szóba. Ha még nem robbant fel a csapda, beléphetünk a disarm menübe. Figyelő tekintetünket szegezzük a középen villogó kis téglalapra (ha ebben zöldet nemigen látunk felvillanni, lépjünk ki és mentsük el az állást (ha még nem tettük volna)). A csapdaeltávolítás (skulduggery) két lépésből áll (a vizsgálatból (inspect - ha rosszul időzítünk és a kis téglalap piros, akkor a csapda felrobban, ha sárga újrapróbálhatjuk, ha zöld, megkapjuk az információt)). Ha sikeres volt a művelet tartsuk lenyomva az inspect gombot és jegyezzük meg a felső ablak jelöléseit (csillag - a csapda része, mínusz - nem része a csapdának, kérdőjel - része lehet a csapdának). Ezután a jobboldalon olyan csapdá(k)ra kell léptetni, ami megfelelhet ennek az ábrának. Ha sikerül még a gombokat a megfelelő sorrendben úgy megnyomni, hogy egyszer sem villan fel a piros mező, akkor bingó, egyébként ki-ki döntse el maga, hogy érdemes-e visszatölteni az állást (sok ládában egyébként változnak a tárgyak, így megfelelő türelemmel egész jó fegyvereket is be lehet szerezni (a Wizardry 6 teljes arzenálját, Excaliburt, Staff of Doomot, Zatoichi Bo-t stb)). Megjegyzés: a csapdák "keménysége" jelentősen függ a beállított nehézségi fokozattól - lelke rajta, aki ezt kihasználja és erre az időre visszakapcsol...

A karaktergenerálásról :
(lásd 1. táblázat)

Ezeket kissé módosítja a faj neme! Ezután eldönthetjük, hogy milyen fajból mit akarunk dobni. Ez úgy történik, hogy mivel a bonus max. 18 lehet, ezt elkezdjük hozzáadogatni a fenti alapértékekhez és ha kijön az alábbi táblázatban a megfelelő foglalkozás, már kezdhetünk is kísérletezni (néhány tagot félrevezettem (Felpurrból nem lehet Lordot dobni! Sorry...))
(2.táblázat)

Megjegyzések: Ne sajnáljuk az időt a karaktergenerálásra (mi több napig dobáltuk az indulócsapatunkat) - az alábbi tanácsokat azért merjük adni, mert kétszer is végigmentünk a játékon és tudjuk milyen tárgyak lesznek, amelyek az ilyen csapatnak ideálisak... - az induló partyban MINDENKI tudjon varázsolni! Felejtsük el a fighter, thief és hasonló karaktereket! Ez igen hasznos lehet, ha álmunkban lepnek meg minket (persze az is megoldás, hogy állandóan újratöltjük a játékot, de így semmi élvezet nem lesz - hiszen meghátráltunk a keményebb próbatételek elől). - szerintünk az ideális indulócsapat: egy Lord vagy Valkyrie, egy Samurai (a két harcos), egy Monk, egy Ninja (a két rejtőzködő), egy Ranger (tolvaj helyett) és egy Bishop vagy Mage vagy Priest (ez utóbbit sajnos hamar át kell nevezni, hogy elrejtőzhessen, de utána nevezzük vissza). Egy-két nő legalább legyen a csapatban (a valkyrie miatt). Fajok szem-



pontjából két faerie (AC!), két elf és még két tetszőleges fajt érdemes indítani - mindenki tanuljon meg rejtőzködni, lehetőleg legyen kirijutsu-ja (critical ütés) és ismerje a lifesteal varázslatot - a játék közepén (3-4 átnevezés után) lassan kialakul mindenki tudása, ekkor érdemes kialakítani a végső csapatot. Szerintünk ebben két Ninja, két Monk, egy Samurai és egy Valkyrie legyen.

Minden (?) lényeges információt megadtunk, következzen néhány jótanács azoknak, akik esetleg leírás nélkül neki mernek vágni a játéknak (vagy ez túl optimista felfogás?):

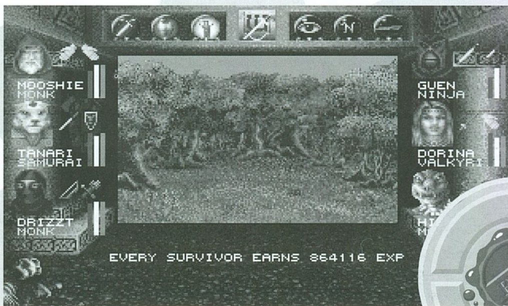
- NE csaljunk! Szomorú, hogy ezt egy RPG-nél le kell írni, de sok srácot ismerek, aki azzal kezdte a kalandozását, hogy kissé "megbütykölte" a karaktereit! Semmi értelme 30-as szintű karakterekkel, vagy 1000 HP-vel, vagy -100-as AC-vel indulni. Az utolsó kivételével ezek becsületesen is elérhetők és kár elrontani a játékot. Pont az a lényeg, hogy ha elvesztünk egy csatát, akkor újra és újra megpróbáljuk, amíg meg nem nyerjük. Így a győzelmeknek sem lesz hamis íze...
- Ha nagy az önbizalmunk, mindjárt a játék elején Expertbe tehetjük a nehézségi fokozatot (így gyorsabb a fejlődés és több pénzünk is lesz), de így tényleg nehéz lesz! Én akkor tettem Expertbe, amikor megkaptam a tűzlabdát (addig Normálban volt). - Ne egyedül kezdjük el! Ha nem használjuk a leírást, a játék igen (sőt igen-igen) hosszú lesz és ekkor jól jöhet valaki, aki segít ha elakadtunk. Ezen kívül ekkor "mellékversenyeket" is rendezhetünk pl. az alábbi kategóriákban (mi is így csináltuk):

- legmagasabb exp. pont egy csatából: 1182944 (1 millió...) (természetesen mindenkinek túl kell élnie a csatát) - leghatékonyabb csata (5 ütésből két critical (az egyik puszta kézzel!)) - az áldozat két godzylli volt. Azért kíváncsi lennék arra a monkra, aki puszta kézzel kiüt egy őslénygyíkot... (igaz nem kettes szintű volt...) - legmagasabb elért szint (a játék végénél): 137 (valkyrie) - legtöbb critical conquiladak ellen 1 körben: 12 (majd őket is megismeritek...)
és hasonlók ...



Három hely van a játékban ahol igen sokáig vesztegeltünk. Ezekhez egy kis segítség (nem a megoldás!):

Rattkin Ruins-ban: Ratskell és Blienmeis ugyanaz a személy Munkharama City-ben: ha gombot látunk a falon, amit nem nyomtunk meg - az talán nem is gomb lesz ? Isle of Crypts-en: ha nagyon nem jutunk tovább, egy jó térkép sokat segíthet! (Jó ködös segítségek, de sokat jelenthetnek, ha rájöttök, mire akartunk utalni velük!)





A következő számban megtalálhatjátok a teljes varázslatarzenált, és reményeink szerint elkezdjük a teljes leírást. Addig is javasoljuk minden kalandos lelkületű olvasónknak, kezdjen bele bátran. Ha valaki nagyon elakad a 93/5-ös szám megjelenése előtt, nyugodtan dobjon fel egy levelet válaszborítékkal Wizardry jeligére a szerkesztőség címére.
Ui.: a képek csak bosszantás miatt kerültek bele az újságba, de mind valós játékállás, csalás nélkül.

Pellus és Mocsy

1. táblázat

Az egyes fajok alaptulajdonságai:

Név:	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER
Human	9	8	8	9	9	8	8
Elf	7	10	10	7	9	9	8
Dwarf	11	6	10	12	7	7	7
Gnome	10	7	13	10	8	6	6
Hobbit	8	7	6	9	10	7	13
Faerie	5	11	6	6	10	14	12 + védettség (-2 AC)
Lizardman	12	5	5	14	8	10	3
Dracon	10	7	6	12	10	8	6 + savköpés
Rawulf	8	6	12	10	8	8	10
Felpurr	7	10	7	7	10	12	10
Mook	10	10	6	10	7	7	9

2. táblázat

Az egyes foglalkozások minimumkövetelményei:

Név:	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	
Fighter	12	-	-	-	-	-	-	
Mage	-	12	-	-	-	-	-	
Priest	-	-	12	-	-	-	8	
Thief	-	-	-	-	12	8	-	
Ranger	10	8	8	11	10	8	8	
Alchemist	-	13	-	-	13	-	-	
Bard	-	10	-	-	12	8	12	
Psionic	10	14	-	14	-	-	10	
Valkyrie	10	-	11	11	10	11	8	(csak nő lehet !)
Bishop	-	15	15	-	-	-	8	
Lord	12	9	12	12	9	9	14	
Samurai	12	11	-	9	12	14	8	
Monk	13	8	13	-	10	13	8	

V for VICTORY

Velikie Luki

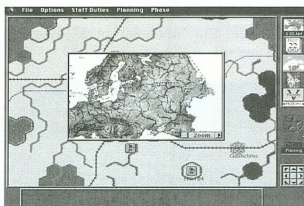
Aki szereti a stratégiai játékokat, bátran szerezze meg az Atomic Games programászcsoport remek játéksorozatát. Eddig megjelent az Utah Beach, mellyel a szövetségesek 1944. júniusi partraszállását játszhatod végig, valamint a most ismertetésre kerülő Velikie Luki, mely a második világháború német - orosz frontján játszódik. Velikie Luki egy kisváros Moszkva és Leningrád között, birtoklása mindkét fél számára kulcsfontosságú volt. A csata 1943. februárjától 1944. novemberéig tartott, és mindkét fél részéről óriási áldozatokat követelt.

A játék grafikája VESA kompatíbilis videokártyát igényel. A gyári játéklemezen az ismertebb kártyák VESA driverei megtalálhatóak. Ha véletlenül nem a gyári lemezről installálod a játékot, akkor használd fel a videokártyádhoz kapott gyári lemezen található VESA drivert, neve vesa.exe. Másold be abba a directoryba, ahol a játékot tartod. Írj egy kis batch fájlt, a következőképpen:

vesa.exe
v4v.exe /ha a gépedben van koprocesszor, akkor v4vfpu.exe/

Mentsd el, pl. mint victory.bat, szintén a játék directoryjába. Indítsd el, és már játszhatsz is. A játék egérvezérelt, memóriaigénye 616 kB, használja az EMS memóriát is.

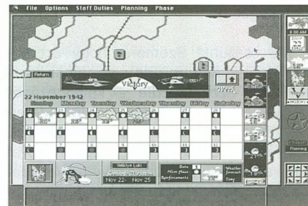
A gyönyörű bejelentkező képernyő után rögtön a főmenüben találjuk magunkat. Itt választhatjuk ki, hogy a szovjet (*allied*), vagy a német (*axis*) csapatokat fogjuk vezényelni. A főmenü közepén található ablakok jelentése: **Battles** - a csata kiválasztása, **Scenarios** - helyszín kiválasztása, 7 küldetést teljesíthetünk, felülről lefelé változik a nehézségi szint. **Allied variants** - további egységek harcba dobása, **Axis variants** - ugyanez a másik oldalon. **Air superiority** - légifölény meghatározása, **Weather** - időjárás, **Realism** - történelmi



hűség, **Opponent** - ellenfél /gép, játékostárs, lehet modemezni is/. Ha mindezzel megvagyunk, click a Begin New Game ablak kockájára, és kezdődhet a csata. A játék legördülő-menü vezérelt, a jelentések balról-jobbra:

Files - nem kell magyarázat
Options - Close view: térkép zoom be-ki
Show supply lines: utánpótlási vonalak
Show hex ownership: saját, és ellenséges területek más színűek
Show hex borders: 1 km léptékű hatszög-határok be-ki
Military symbols: katonai jelzések, vagy ikonok
Center map on battles: csata idején a térkép középre scrollozik
Sound effects: hangeffektusok be-ki
Show help messages: hasznos tanácsokat kaphatsz vezérkari főnöködtől
Arrival notification: üzenetet kapsz tartalékegységed megérkezéséről
After action battle reports: csata utáni értékelés
Real time battle reports: üzenet a parancs végrehajtásáról
Autosave: minden forduló után automatikus mentés

Staff duties - Handle all operations:

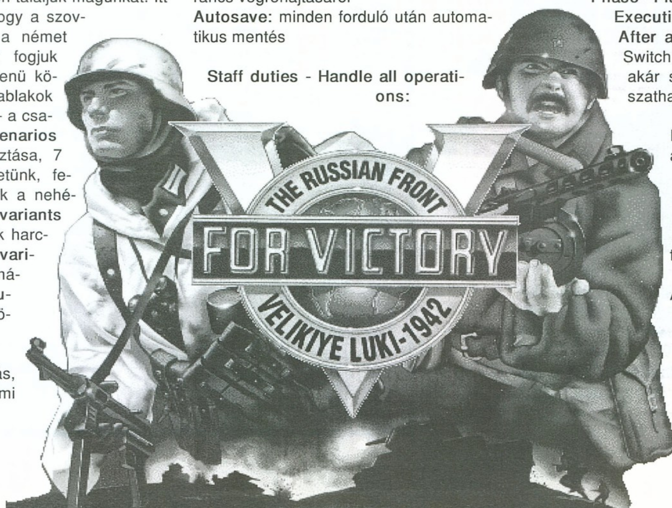


on állásban vezérkari főnököd intézkedik helyetted, a hosszabb időre tervezett akciókat automatikusan végrehajtja
Allocate supply: on állásban automatikus készletfeltöltés
Plan fire support: on állásban automatikus tűzérségi támogatás
OK to use air force: légitámogatás /csak nappal/
OK to use navy: ebben a játékban inaktív
Plot ground units: on állásban automata csapatirányítás
Handle night moves: éjszakai támadás, ha Handle all off-on van
Plan fire support now: azonnali tűzcsapás tervezése
Plot ground units now: azonnali földi csapatmozgás tervezése

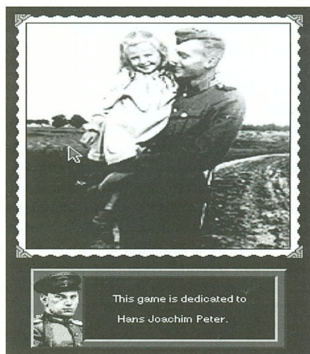
Planning - Review scenario options: visszamehetsz a Scenario menübe
Show fire support plan: mutatja a tervezett tűztámogatást
Show planned moves: mutatja a tervezett csapatmozgásokat
Phase - Planning: tervezés
Execution: végrehajtás
After action: az alatta lévő Switch sides-sal a gépet akár saját maga ellen játszathatod

Ezeken kívül számos ablak, gomb, stb. található még, így szükségét érzem, hogy megfelelő teret hagyjak kreatív fantáziátoknak.

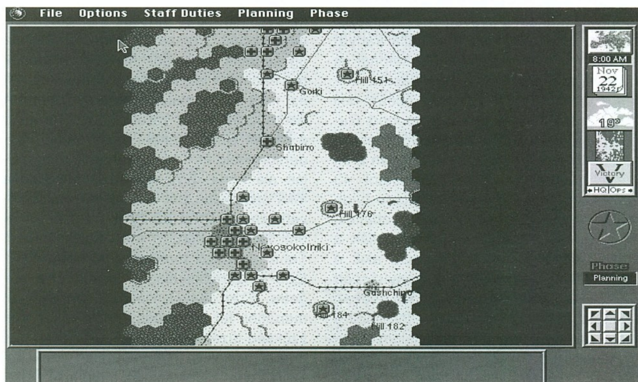
A német csapatokat szürke, a szovjeteket barnás négyzetek jelölik. A kurzort az érintett csapatra clickelve, alul feltá-



rul a részletezés. Milyen a csapat - lehet egy helyen több is - támadási, védekezési képesség, lelkiállapot, anti- tank felszerelés, páncél, stb. A parancsdobozból - command box - a mozgásnemet választhatjuk ki. A legbiztonságosabb, de a legfárasztóbb is a három felfelé mutató nyíllal jelölt taktikai mozgás. Ezt főleg ott érdemes alkalmazni, ahol ellenséges erők közelében kell mozognunk. A balra, felfelé mutató nyíl automatikus mozgatást tesz lehetővé, ha a kurzorral kijelöljük a célt. Minden egység gyorsabban mozog és kevésbé fárad el, ha az utakat használjuk, természetesen csak ha ez lehetséges. Az ellenséggel közvetlenül érintkező egységeket támadásba indíthatjuk az attack gombbal. A támadás erősségét négy fokozatból - a kóstolgatástól az élet-halál harcig - választhatjuk ki. A védekezés - defend - háromféle lehet: visszavonulás engedélyezve, védekezés, védelem az utolsó töltényig. A tűzérséget - artillery - lőtávolsága határáig használhatjuk. Tanácsos támadás előtt több tűzérségi egységet egymás közelébe helyezni, így míg pl. 2 egység tüzel, a harmadik előre- mozog, hogy lőtávolságát növelhesse. Vigyázat, ha közvetlenül saját csapatunkkal érintkező ellenséges egységre tüzelünk, saját csapatunk is kaphat! A játék fordulókra -turn- van osztva, egy forduló 4 órás időtartamot jelent.



Egy fordulón belül egy egységet csak egyszer mozdíthatunk; ha nagyobb mérvű mozgatást terveztünk, ezt a gép fordulókra osztva hajtja végre, természetesen az ellenség válaszlépéseivel együtt. A



Phase menüpont Planning almenüjével kezdhetjük a tervezést. Ekkor kell meghatároznunk a csapatok mozgását, a támadásokat, a tüzérség tűzirányát. A kiadott parancsokat az Execution menüpont hajtja végre, utána történik a kiértékelés. A gép számításba veszi a szembenálló erők valamennyi jellemzőjét. Módosító tényezők lehetnek pl. a terepviszonyok (*terrain*), az egység fáradtsága (*fatique*), felszerelése (*supply*), támadó- védekezőképessége. A jobb oldali ablakban láthatjuk, milyen esélyekkel -odds- kezdjük a támadást. A tapasztalat azt mutatja, hogy a 3:1 arányú esély alatt alig van lehetőség a támadás sikeres végrehajtására.

A játék a fentieken kívül igen sok lehetőséget nyújt a stratégiai hajlamok kiélésére, bár irányítása nem túl egyszerű. Minden feladatot időre kell végrehajtani, ha nem sikerül, vesztettél. Végezetül ismertetem a Scenarios menüpont parancsait.

To The Rescue
Velikie Luki egy része végre szovjet ellenőrzés alatt áll. Feladatod, hogy előnyödet kihasználva az ellenséget Novoszokolnyikiból is kikergesd.

Into The City
Eljött az idő újabb városok felszabadítására. Támadj, és kergesd a fasiszta megszállókat.

Fortress In The Snow
A várt ellentámadás megkezdődött. Feladatod, megállítani az ellenséget, megvédeni Velikie Lukit és felszabadítani a megszállt városrészeket.

Eight More Kilometers
Az ellentámadás lelassult, de nem állt meg. A város belseje még német megszállás alatt áll, szabadítsd fel.

Last Chance
A Velikie Lukitól nyugatra álló ellenséges erők meggyengültek, de még képesek elfoglalni a várost. Feladatod ennek megakadályozása, és a várost fenyegető erők megsemmisítése.

Red Storm
Eljött az idő, hogy a szovjet Harmadik Csapásmérő Hadsereg felszabadítsa Velikie Lukit, és kijusson a Vityebszk-Leningrád vasútvonalhoz. Nagyon gyorsan semmisítsd meg az ellenséget. Minden perc számít.

Campaign
Ugyanaz mint az előző, de most Sztálin elvtárs személyesen figyeli tevékenykedésedet.

Vigyázz, Sztálin mindig köztünk van!

Thommy



TASK FORCE 1942

Bár a Midway-i győzelem jelentősen lecsökkentette a japán haditengerészet hordozóinak számát és a Hawaii elleni jövőbeli támadás veszélye elhárult, számos tennivalója akadt a szövetséges hadvezetésnek. Elsősorban az Ausztrália irányába dinamikusan előrenyomuló katonai és haditengerészeti erők megállítására kellett koncentrálni. A Csendes-óceán déli részén fekvő Salamon-szigetcsoport Guadalcanal nevű szigetéért folyó csatározás döntő pontnak bizonyult a japán erők megállításában. 1942 augusztusától '43 elejéig a sziget körül tevékenykedő haditengerészeti erők mindent megpróbáltak, hogy fenntartsák, illetve felmorzsolják a USMC egységeinek hídfőállását, akik a stratégiailag fontos sziget irányításáért harcoltak. A Guadalcanal körzetében egymást követő tengeri ütközetek, mint a mai haditengerészeti történelem leghosszabb és legvéresebb összecsapásai kerültek regisztrálásra. A Salamon-szigeteket összekötő vizekben az USN és a Japán flotta hajói egymás után süllyedtek a hullámsírba anélkül, hogy bármely oldal döntő előnyre tett volna szert. Hónapokig küzdött egymással a két flotta; az amerikaiak a teljesen új és még közel sem tökéletes radarjukkal, valamint a japánok, jobb kiképzésükkel, csodálatos éjszakai célzó optikáikkal és a halálos 'Long Lance' torpedókkal. Mindkét oldal haditengerészete győzelmekhez volt szokva, és egyik sem engedett míg a győzelemnek a legkisebb esélye meg volt.

A HADMŰVELET (CAMPAIGN):

A Guadalcanal sziget elfoglalásáért történő erőfeszítések képezik a szimuláció magját. A hadművelet célja, hogy lehetővé tegye csapatainknak a sziget elfoglalását, még az év vége előtt. Mint a körzeti tengerészeti parancsnok, feladatunk eme elgondolás végrehajtásának biztosítása tengerészeti egységeink segítségével. Bár korlátozott számú hajóval, katonával és utánpótlással rendelkezünk, valahogy meg kell oldanunk a szigeten harcoló katonák hadianyaggal és erősítéssel való ellátását, miközben megpróbálunk rajtaütni az ellenfél hasonló céllal indított hajókaravánjain, hogy gátoljuk a szigeten történő akcióit. Persze az sem hátrány, ha egységeink a tenger mélyére küldenek pár hadihajót is. Ha sikeresebben tesszük ezt mint az ellenfél, miénk a győzelem. A hadművelet akkor zárul sikerrel, ha mind a három Guadalcanal-i bázis, Aola, Henderson Field és Tassafaronga is megszállás alá kerül. Egy-egy bázis elfoglalása földi csatákban dől el, melyek akkor következnek be, ha az egyik fél szám szerinti fölénybe kerül a másikkal szemben. Tehát arra kell törekednünk, hogy minél több tengerészgyalogos jusson el a szigetre. Ezen tények ismeretében jogosan merülhet fel a kérdés, hogy miért van szükség tüzérségi- (BOMBARDMENT) és őrjárat akciókra (PATROL), ha ezek látszólag nem befolyásolják a csata kimenetelét? Hiszen nincs más teendőnk, mint egymás után indítani az utánpótlási (SUPPLY) konvojokat és miénk a győzelem. Ez azonban közel sem ilyen egyszerű. A szállítóhajók lassúak és még hadihajó kíséret esetén is meglehetősen védtelenek. Az őrjáratozó egységek fokozatosan csökkentik az ellenség offenzív erőit és távoltartják őket az utánpótlási konvojoktól, míg a tüzérségi támadásokkal korlátozható a bombázó egységek tevékenysége. Ez azért fontos, mert a csapatszállítóknak gyakran nem elég egy éjszaka Guadalcanal parti vizeinek elhagyásához.

RADAR RENDSZEREK AZ USN HADIHAJÓIN:

1942-ben, szövetségesek a szigorú titoktartásának következtében nemcsak a radar-rendszerek működési elve volt szinte ismeretlen a Birodalmi Japán Flotta számára, hanem az is, hogy az amerikaiak egyre nagyobb számban szerelték fel felszíni egységeiket ilyen, a célfelderítést és célzást jelentősen megkönnyítő berendezésekkel. Ebben az időszakban az USN két célkereső és egy tűzvezető radar-rendszerrel rendelkezett.

Az SC (Sugar Charlie) berendezés, mely méteres hullámhosszon üzemelt, elsősorban légi célpontok észlelésére volt alkalmas. Felszíni célok elleni alkalmazását az antenna nehézkes mozgatása és az oszcilloszkópszerű képernyő korlátozta, hiszen itt gyakran nem lehetett megkülönböztetni egy hajó és egy kisebb sziget radarjelét. Bár segítséget jelentett az éjszakai harcokban, a japán célzó optikák felülmúlták.

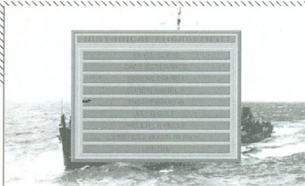
A centiméteres hullámhosszú, 33 km-ig éles képet adó SG (Sugar George) radart viszont kifejezetten felszíni célkeresésre tervezték. Itt alkalmazták először a máig használt lapos képenyőt, ahol 360°-ban mindent látni lehetett. Sajnos '42-ben mind a berendezés, mind a szakképzett kezelő személyzet hiánycikk volt.

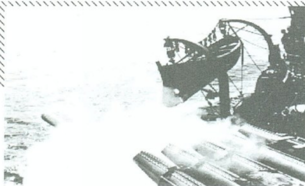
Bár a legtöbb hajó rendelkezett FC (Fire Control) radarral, ez csak a már befogott célpontról tudott távolsági információt szolgáltatni a tűzvezető központnak.

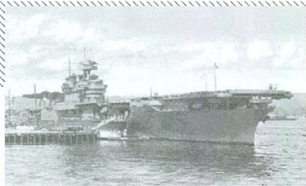
A TŰZVEZETŐ KÖZPONT (GUN DIRECTOR):

Az általános hiedelemmel ellentétben, egy hajó lövegtornyai ritkán tevékenykednek egymástól függetlenül. A koordinációs feladatot a felépítményen, egy 360°-ban forgó toronyban elhelyezett tűzvezető központ látja el. Ide futnak be az FC és a kereső radaroktól az információk és a hibajelentések is. Bár a központok vizuálisan különböznek egymástól, a lövegek működtetése azonos módon történik. A cél befogása után a hajó érzékelői folyamatosan küldik a cél távolság, sebesség és irány adatait a tűzvezető berendezésnek, ami megpróbálja kikalkulálni a megfelelő lőelemeket, melyek találati esélye a világítóskálán látható. Minél közelebbi az érték 100 %-hoz, annál pontosabb lesz a találat. A lőelemek pontossága függ a cél láthatóságától, valamint attól, hogy a cél mikor hajt végre drasztikus irányváltoztatást. A látási viszonyok és a célpont azonosítás okozta nehézségeken a reflektorok és a világító gránátok használatával enyhíthetünk. Az utóbbiak nélkül, melyek 4.7" ill. 5"-es lövegekből lőhetőek, szinte lehetetlen eredményes éjszakai összecsapásokat vívni. A reflektor használat hátránya, hogy elárulja a hajó pozícióját.









A TORPEDÓ ÜTEGEK (TORPEDO):
Itt nincs sem központi vezérlés, sem nagyítási lehetőség, az indítócsövek mindkét oldalon csak 180°-ban forgathatóak el, de a célzás megegyezik a lövegekével. Bár a számítógép állítja be a torpedó sebességét, ne feledjük, hogy fordított arányosság áll fenn a közte, és a hatótávolság között. A nagyobb találati % érdekében érdemes minél közelebbről, legyező alakzatban több torpedót indítani. Azt sem árt tudni, hogy a IJN egységei a csata hevében is képesek utántölteni vetőcsöveiket, hiszen hordoznak magukkal tartalékokat. Ezzel szemben az USN hajóin nincs ilyen lehetőség.

TASK GROUP PARANCSOK:
Teljesítendő parancsok kiadására három hierarchikus szinten van lehetőség; teljes (Task Group), részleges (Division) és egyedülálló egység (DD, CA, ...). Minden parancs értelmezése és vonatkozása függ attól, hogy melyik szinten adták ki. Minden több egységet érintő utasítás kiadása a navigációs központban (CHARTS) történik.

SET SPEED: Sebesség meghatározás.
SET HEADING: COLUMN TURN: Az egységek oszlopban, a zászlóshajót követve állnak rá az új irányra, így a kötelék nem változtat a felvett alakzaton.
SET HEADING: ALL SHIPS TURN: Minden hajó egyszerre változtat irányt. FIRE AT WILL: Általános tűzparancs a lövegeknek megfelelő lőelemek esetén.
CEASE FIRE: Tüzet szüntess!
FIRE TORPEDOES: Általános tűzparancs a vetőcsöveknek megfelelő lőelemek esetén.
HOLD TORPEDOES: Tüzet szüntess !
TORPEDO RUN: Nagyobb irányváltoztatással járó torpedó támadás egy specifikus cél ellen.
TARGET SHIP: Egy kijelölt hajó, lövegekkel való támadása.
FIRE STARSHELLS: Világító gránátok kilövése egy tetszőleges hajóra.
SEARCHLIGHT ON/OFF: Kiválsztott hajó reflektorral való megvilágítása.
LAY SMOKE: Mesterséges füstgerjesztők aktiválása rejtőzködés céljából.
ENTER FLAGSHIP: Visszatérés a zászlóshajó parancsnoki hídjára.
INDEPENDENT ACTION: Az egység kiválik a magasabb kötelékből és önálló akcióba kezd.
REJOIN TASK GROUP: Egy kisebb kötelék visszatérése a TG parancsnoksága alá.
REJOIN DIVISION: Egyedülálló hajó visszatérése a Div. parancsnoksága alá.

TÍPUSNÉV RÖVIDÍTÉSEK:
A szimulációban számos hajó és repülő típust csak betűkkel jeleznek:
APD: Régi, elavult romboló, mely csapatszállító feladatot lát el.
DD: Modern romboló osztályú egység.
CL: Könnyűcirkáló.
CA: Nehézcirkáló.
CVS: Hidroplán-hordozó.
CV: Repülőgép-hordozó.
BB: Csatahajó.
TR: Csapatszállító hajó.
PBY: Catalina, felderítő hidroplán.
SBD: Douglas Dauntless, zuhanóbombázó.
TBF: Grumman Avenger, hordozóról felszálló torpedóvető.
"BETTY": Mitsubishi G4M, nagy hatótávolságú torpedóvető.
"KATE": Nakajina B5N, hordozóról felszálló torpedóvető.
"MAVIS": Kawanishi H6K, nagy hatótávolságú, felderítő hidroplán.
"VAL": Aichi D3A, hordozóról felszálló zuhanóbombázó.
"ZERO": Mitsubishi A6M, hordozóról felszálló vadászgép.

KONKLÚZIÓ:
A MicroProse teamje ismét egy embertelenül érdekes periódust emelt ki a Csendes-óceáni háború történetéből. És ez csak a kezdet, hiszen a tervek szerint ez a tengeri háborút feldolgozó sorozat első része. Már folynak a munkálatok a még névtelen folytatáson, melyben repülőgéphordozók is szerepelnek, valamint repülés szimulációs részek is lesznek.
A szimuláció, bár erősen stratégia centrikus, hangulatos és elég látványos is, de érzésem szerint igazán csak azoknak fog imponálni (a több mint 40 hajó osztály és a holdfényben vívott ütközetek), akik már régebben érdeklődtek a korszak iránt. Az első próbálkozások valószínűleg sikertelenek lesznek, és csak a mellékelt nyolc történelmi ütközetben elért győzelmek után ajánlatos belevágni a hadműveletbe. Mindezek ellenére sok pozitív benyomást keltett a program; az égő hajókkal, torkolattüzekkel és fénycsóvákkal szabdalt éjszakában, a USS ATLANTA körül gejzírként felcsapó vízoszlopok látványa megér egy misét!

Sorell



TASK FORCE 1942 billentyűzet funkciók:
Esc: Küldetés felfüggesztése
F1: Parancsnoki híd
F2: Navigációs központ
F3: Tűzvezető központ
F4: Külső megfigyelő nézet
F5: Torpedóvető üteg
F6: Hibaelhárító központ
F7: Parancsnoki hídi megfigyelő központ
F8: Állás lementés
F9: Állás betöltés
F10: Menük aktiválása
1: Sebesség fokozatos növelése
Shift + 1: 50 % sebesség növelés
2: Sebesség fokozatos csökkentése
Shift + 2: 50 % sebesség csökkentés
3: Cél azonosító képernyőmegjelenítése a tűzvezető központban
8: Világító ill. páncéltörő lőszer kiválasztása
9: Fényszóró be / kikapcsolása
0: Váltogatás a jobb és bal torpedóvető üteg között
Z: Nagyítás
X: Kicsinyítés
+: Egységenkénti idő gyorsítás
Shift + +: 8x időgyorsítás
-: Egységenkénti idő csökkentés
Shift + -: Természetes idő múlási sebesség
<: Fokozatos irányváltoztatás balra
Shift + <: Fokonkénti kanyarodás balra
>: Fokozatos irányváltoztatás jobbra
Shift + >: Fokonkénti kanyarodás jobbra
Enter: Kiválasztott fegyverek aktiválása
Space: Célzóberendezés be / ki
Shift + Cursor: Képernyő görgetés a térképen
Shift + Cursor: Átlépés egy másik központra a hídon
Ctrl + Cursor: Következő lényeges helyszínre való átlépés
Alt + Q: Kilépés DOS -ba
Alt + P: Pause
Alt + S: Hang FX -ek ki / be
Alt + J: Joystick beállítás
Alt + K: Lépték panel megjelenítése a térképen
Numerikus billentyűzet:
2: Lőtávolság csökkentése
Ctrl + 2: Lövegek állásszögének °-ként csökkentése
4: Ütegek balra forgatása
Ctrl + 4: Ütegek °-ként balra forgatása
6: Ütegek jobbra forgatása
Ctrl + 6: Ütegek °-ként jobbra forgatása
8: Lőtávolság növelése
Ctrl + 8: Lövegek állásszögének °-ként növelése
Shift + Cursor billentyűk: Átforgás a következő fő égtáj felé

Premier Manager

A Premier Manager-t a Gremlin követte el. Az ő lelkükön szárad háromrendbeli Lotus és kétrendbeli Footballer Of The Year. Azért pont ezt a kettőt említettem, mert az első alighanem az Amigás autóversenyek királya, a második pedig az első foci témájú programjuk ami az eszembe jutott. A FOTY 2-t volt is szerencsém(?) látni, és ez alapján nem sok jót vártam a PM-től, de csalódnom kellett.

A programot 1-4 játékos játszhatja, akik az F1-F4 gombokkal váltogathatják egymás között az irányítást. A képernyőn megjelenő sorok közül valamelyikre clickelve beírhatjuk a nevünket, majd a gép ad egy csapatot. Ha a csapat nem szimpatikus, a nyilakkal válogathatunk. A Continue feliratra bökve léphetünk tovább a főmenübe. Itt tizenkét ikon és egy fejléc vigyorog ránk gonoszul. Az utóbbiról leolvashatjuk nevünket, csapatunkat és azt, hogy melyik liga hányadik helyén tanyázunk pillanatnyilag, és hogy milyen meccsünk következik. Az ikonok jelentése a következő:

1. Pálya-ikon
Ráclickelve a Ground Improvements menübe juthatunk, ahol a stadionnal kapcsolatos ténykedéseinket végezhetjük. A bal felső ablakban látható nevünk, stadionunk és csapatunk neve, valamint a rendelkezésünkre álló készpénz mennyisége. A képernyő közepén levő sorok valamelyikére clickelve a jobb felső ablakban látható lesz, hogy mit tehetünk. Ha ezután erre az ablakra döfünk a kurzorral, a cselekvés végrehajtódik (előbb WORKING ON felirat jelenik meg az aktuális sorban, majd a változás is bekövetkezik kis idő múlva). Állóhelyek (Standing capacity): a stadionban levő állóhelyek száma. Nem lehet növelni. Ülőhelyek (Seating capacity): az ülőhelyek száma. Ezt növelhetjük, elsősorban az állóhelyek rovására. Egyszerre 500 széket építhetünk. Biztonsági minősítés (Safety rating): 1-5 csillaggal díjazza a gép ezirányú erőfeszítéseinket. Pálya berendezése (Ground facilities): a pálya berendezésének a minőségét mutatja. Rajongók clubja (Supporters club): ez egyértelmű. Ha beleinvesztálunk, nőni fog a népszerűségünk, többen jönnek ki a meccseinkre stb. Fűtés (Undersoil heating): azt mutatja van-e a pályának fűtése vagy nincs. Világítás (Floodlights): van-e, és ha igen akkor milyen minőségű. Eredményjelző tábla (Scoreboard): lásd a világításnál. A szponzortábla megtöltése (Filling the ...): A felső sorban leledző, nyilakkal lapozható ablak valamelyikére rádöfve, odakerül az alsó ablakban éppen látható adakozó hajlamú cég reklámtáblája, jelezve, hogy elfogadtuk az ajánlatokat. A cégek között a nyilakkal lehet válogatni. A mellette levő No. of weeks felirat mutatja, hogy hány hétig hajlandó fizetni, az Amount pedig azt, hogy mennyit perkál hetente.

2. For sale-ikon
Segítségével a játékos adás-vételi menübe juthatunk. Az első ikon az eladó játékosok listáját teszi fel a képernyőre és lapozza is, ha nem fér ki egy oldalon. A második az aktuális fazonról ad bővebb tájékoztatást. Megtudhatjuk a nevét, klubját, árát, részesedését a szerződés létrejötte esetén, játéktudását, és néhány egyéb adatát (korát, hány meccset játszott, hány gólt lőtt stb.). Az értékelésnél a legjobb a THE ULTIMATE, aztán: EXCEPTIONAL, WORLD CLASS, SUPERB (1-5 csillag), V. GOOD (1-5 csillag), GOOD (1-5 csillag) és a leggyengébb a FAIR(1-5 csillag). A harmadik ikonnal tehetünk árajánlatot. Ilyenkor az összegnek legalább akkorának kell lennie, mint az ár (Value) és a részesedés (Contract Fee) összege, de jobb ha nagyobb, mert különben esélyünk sincs. A negyedik ikonnal saját játékosainkat adhatjuk el.

3. Újság-ikon
Az első ikon a bajnokság állását mutatja meg. A második a legutóbbi hat otthoni és hat idegenbeli meccs mérlegét. A harmadik jelenlegi csapatunkról ad információt. A negyedik egy grafikont mutat, amely a tabellán hétről-hétre elért helyezéseinket ábrázolja. Az ötödikre bökve megnézhetjük, hogy milyen meccseink vannak az idényben, a hatodik pedig a góllövőlistát tárja elénk, amelyről megtudhatjuk, hogy a játékosok hány mérkőzésen hány gólt szereztek. A bajnoki és kupameccseket egy kalap alá veszi a gép.

4. File-ikon
Játékosaink listáját láthatjuk. A rövidítések jelentése: P - pozíció (ez lehet: G - kapus, D - védő, M - középpályás, A - csatár, S - csere, R - tartalék). Ez sajnos csak azt jelzi, hogy az illető játékos pillanatnyilag milyen poszton van. Arra sehol sem találtam utalást, hogy a játékosok milyen poszton hivatottak játszani. Erre csak a skill pontok és az eredeti összeállítás alapján lehet következtetni. Name - név, HN - labdakezelés (Handling), TK - szerelés (Tackling), PS - passzolás (Passing); SH - kapuralövés (Shooting), SC - lőtt gólok száma, CN - megadott gólok száma, PL - játszott meccsek száma, AG - életkor, DP - büntetőpontok, T - edzésben van-e, vagy sem (erről bővebben a telefon-ikonnál lesz szó). A játékosokat úgy cserélgethetjük, hogy ráclickelünk az egyikre, majd egy másikra, s a kettő kicserélődik. Erre persze változik a csapat értékelése is(a képernyő alján látható). A lenti ikonok közül az elsővel a csapat felállását, a másodikkal a taktikát állíthatjuk be. Ez utóbbi lehet védekező, támadó, hosszúpasszos és sokpasszos. Ha valamelyik ikonnal más képernyőre kerülünk, a harmadik ikonnal jöhetünk vissza erre a képernyőre. A negyedik ikon a legutóbbi meccs statisztikája. A piros és sárga lapon levő számok azt mutatjak, hogy hányat gyűjtöttek be belőlük a fiúk. Ez alatt láthatjuk, hogy az egyes játékosok mennyi ideig birtokolták a labdát a mérkőzés folymán (TIME), hány gólt lőttek / hányszor lőttek kapura (SHOT), hány sikeres szerelésük / hány szerelési kísérletük volt (TACK), illetve kapusunk hány védést produkált (SV). Az ötödik ikon a következő mérkőzésről tájékoztat, hol, mikor, ki ellen, és az ellenfél adatai. Ez alapján állíthatjuk össze a csapatot és a taktikát. A hatodik ikon sérültjeinket mutatja a sérülés természetének feltüntetésével, valamint eltiltott játékosainkat is itt láthatjuk. A következő ikon a bajnoki menetrendet mutatja (bal-jobb egérszemekkel lehet lapozni), a ceruza ikonnal pedig játékosaink nevét írhatjuk át.

5. Load-save
No comment. Egyedül a Using DF0 érdemel említést. Itt állíthatjuk be, hogy az internal drive-ot használjuk, vagy ráakasztunk a gépre egy külső drive-ot.

6. Könyv-ikon
Karrierünk története

7. Csekk(?)-ikon
Az első ikon a pálya leírása (berendezések, férőhely, legnagyobb és legkisebb látogatottság stb.). A második a szponzorokat mutatja, a harmadik a napi bevételeket és kiadásokat, valamint az egyenleget és pénzünk mennyiségét. A negyedik ugyanez, csak éves viszonylatban. Az ötödik ikon a club pénzügyi helyzetéről ad bővebb felvilágosítást. A hatodikkal visszafizethetünk, a hetedikkel pedig kér-

hetünk kölcsönt. Végül az utolsó ikon segítségével megtudhatjuk, hogy a klub alkalmazottai (edzők, gyúró, játékosok stb.) mennyit keresnek.

8. Telefon-ikon
A klub vezetőségét (Club directors) csak akkor hívjuk, ha meguntuk a programot és le akarunk mondani (bár a három gomb egyszerűbb...). A vezetőedzőt (Head team coach) felhlvva megadhatjuk, hogy melyik játékos mit edzzen. A megfelelő sorra állítva a kurzort clickenként változik. Azt érdemes gyakoroltatni, amiből alacsony pontszáma van. Orvos, gyúró, vagy mittudoménmicsoda (Physiotherapist): ő a sérültek gyógyításában hivatott segédkezni. A komolyabb sérülteket küldjük Lilleshall-ba. Ez ugyan elég drága, de gyorsan gyógyulnak. Megfigyelő (Scout): a Search for résznél beállíthatjuk, hogy milyen adottságú játékosra vágyunk, és a scout felhajtja nekünk. Minél többet fizetünk neki, annál több ligában tud keresgélni. Néhány héttel a rendelés után hívjuk fel, és beszámol az illető(k)ről aki(ke)t talált. Vigyázat, ezek nem "eladó" játékosok, tehát jóval többet is kérhetnek értük. Job centre: betöltetlen állásra (NONE) clickelve felvehetünk embert (HIRE). Alkalmazottra (HIRED) clickelve a dolog kirúgást (FIRE) eredményez. Az angol font jelére döfve az egérgombokkal lehet az illető fizetését növelni-csökkenteni. Felvehetünk vezetőedzőt, az egyes csapatrészekhez külön edzőket, gyúrót, ifi csapat edzőt és megfigyelőt. Ha valakit felveszünk, automatikusan bekerül a telefonkönyvbe, hívható lesz.

9. Kupa-ikon
Összesen hatféle kupában vehetünk részt. Sorban: FA Cup (ez a hivatalos angol kupa); League Cup, Realms Of Fantasy Cup, BEK, UEFA kupa, KEK (clickre lapozhatók oda-vissza). A sorból már csak a söröskupa hiányzik, aminek a program írói alighanem alaposan a fenekére nézhettek, különben aligha tették volna be a Diósgyőrt az európai kupák mezőnyébe. Az sem egészen világos, hogy mit keresnek a walesi csapatok a BEK-ben és az UEFA-kupában, amikor Wales-nek nincs külön bajnoksága (csak kupája), csapatai az angol ligákban játszanak. Azt pedig végképp nem értem, hogy miért játszik a program a BEK és a KEK döntőjében oda- és visszavágó mérkőzést.

10. Printer-ikon
Az egyes ligák(1-6-ig váltogathatjuk) aktuális fordulóinak párosítását láthatjuk.

11. Telefax-ikon
Ha faxunk érkezik, akkor itt a Fax received felirat látható.



12. Síp-ikon
Itt játszhatjuk le a soronkövetkező mérkőzést. Először tájékoztatást kapunk arról, hogy milyen meccs következik. Ha mi nem játszunk az eredményeket, akkor is elolvashatjuk. Az eredményjelző képernyő azt hiszem nem szorul magyarázatra. Aki rendelkezik egy egérrel és legalább ugyanennyi szemmel, annak ez nem jelenthet gondot. Ha játszunk, a gép először is közli, hogy jól állítottuk-e össze a csapatot. Ha sérült, vagy eltiltott játékos van a csapatban, akkor csak a főmenübe léphetünk vissza (ezt különben is megtehetjük a MENU pont választásával). Ha minden oké, kezdődhet a meccs (gy. k. bökjünk rá a MATCH feliratra). A négy játékos külön-külön képszeletben láthatja a saját mérkőzését. A csapatok neve alatt a góllövők láthatók. A sávban mozgó kis pötty pedig azt mutatja, hogy a labda a pálya melyik részén van éppen játékban. Az alsó sorban levő nyilakkal állíthatjuk a mérkőzés sebességét. A SUB ponttal cserélhetünk. A szünetben taktikát változtathatunk. Arról viszont fogalmam sincs, hogy a PAUSE opció mire szolgál...

A szezon végén a program kiírja, hogy ki lett a bajnok, ki lett a legrosszabb csapat, kik estek ki, illetve jutottak fel az egyes ligákból, kik nyerték a kupákat, és a játékos(ok) hogy szerepelt(ek). A PM kezelése egyszerű, a mérkőzések megjelenítése, hangulata egész jó. Különösen tetszik a program komplexsége, hogy mindenre oda kell figyelni, kezdve a pálya karbantartásától, az alkalmazottak fizetésétől egészen addig, hogy a csatárok lábán milyen hosszú legyen a szőr.

Még egy pár szót szeretnék szólni a védelemről. Ez fontos is, hiszen a magyar számítógéptulajdonosok túlnyomó része irtózik a kalózkodástól, és boltban veszi a programokat. A védelem a következő: két összekapcsolt korongot egymáson elforgatva kell a program által kért szerelést (mez+nadrág) összeállítani. Ezután a gép megad egyet a korongon levő számozott ablakok közül, és az ablakban levő számot kell bepötyögni. Ez eddig oké is volna, ám ahogy a korongra pillantottam, azonnal megállapítottam, hogy a kivitelezők nem tették magukévá József Attila sorait ("Dolgozni csak pontosan, szépen..."). A két korong ugyanis pár millimétert elcsúszott egymáson az összeillesztéskor, s így meglehetősen érdekes feladat kibogarászni, hogy milyen számot is akar tulajdonképpen a gép (bár végsősoron nem olyan nehéz a dolog, hiszen a szám fele látszik...). Az pedig egyszerűen frenetikus ötlet volt, hogy fekete alapon fekete színnel nyomtatták a számokat. (Remélem, hogy ez az elcsúszás csak egyedi tulajdonsága az általam tesztelt verziónak, bár nem nagyon hiszek ebben.) Ennek ellenére azt kell mondjam, hogy azt a néhány hibát leszámítva, amit a leírás során említettem, Gremlinék ismét kellemeset alkottak (ez itt a reklám helye). A stílus kedvelőinek mindenképpen ajánlom, de kipróbalhatja bárki, aki nemcsak játszani szereti a focit.

Dezső



SZENZÁCIÓ!
A BELVÁROSBAN
MAGYAR UTCA 1./B.
SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS
AZONNAL

Olcsó árakkal
Hosszú nyitvatartással
8-20⁰⁰
Kedvezmény nagyobb példányszám esetén

Tel.: 118-9481
Tel.: 118-5003

VDG-MARJAI DESIGN

Ára: 150Ft
GURU
...akoztató informatikai magazin
93
+ 16 oldal
...ÚNA
...64
...u legyen veletek !
... havonta az
...árusoknál!

VDG
DESIGN GROUP
...SÉG
...den!
...y születhet, ha
...EMMEL
...TTAL
...N TALÁLJA
...BBET:
...ot (kíván-
...z megegy órán
...ennégy
...kiterjedt munkakap-
...megrendelését),
EMBLÉMA
TERVEZÉS
ARCULATTERV
KÉSZÍTÉS
REKLÁMGRAFIKA
DESIGN
REKLÁMFOTÓ
KÉSZÍTÉS
HIRDETÉS
SZERVEZÉS
Keresse a lovat, amely nyolc lábbal száguld a siker felé!
...E INGYENES MINTAKATALÓGUSUNKAT!
...6 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.
TELEFON/FAX: 182-0430

VDG-MARJAI DESIGN


AUR TUDOMÁNYOS ASZTROLÓGIAI BT
ENGEDMÉNYEINK:
SOFTWARE 10%
TANÁCSADÁS, HOROSZKÓP 30%
1032 BUDAPEST, ÁGOSTON U. 32.
TELEFON: 167-0427

VDG-MARJAI DESIGN

NEXON
KERESKEDELMI & SZÁMÍTÁSTECHNIKAI BT
1029 Budapest, Kinizsi Pál u. 16.
Telefon: 176-5107
Kedvezményeink:
Hardware 4%
Software 5%
Reklámfotó, fotógrafika 30%

VDG-MARJAI DESIGN

VDG
VALHALLA DESIGN GROUP

Ultima Underworld II

Az Origin kiadásában ismét napvilágot látott egy Ultima, de ez most egy Underworld 2. A játékot nagy lelkesedéssel töltöttem be, de egy kis keserűséggel a számban játszottam: nem jelentett akkora örömöt, mint az első rész. Ez így is van rendjén, hisz badarság lenne egy cégtől havonta földrengető, koncepcióban merőben új játékot várni! Annyi az első és a második rész között a különbség, hogy a képernyő 30%-kal nagyobb lett, pontosabban azon része, ahol a cselekmény játszódik.

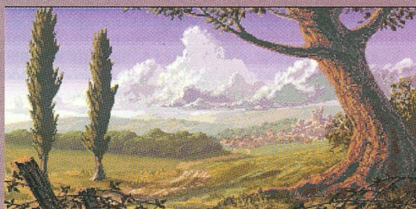
A küldetésünk Lord British kastélyát megszabadítani a feketekő buroktól, ami elzárja az uralkodót a külvilágtól, és a mágiát is gyengíti.
Három kézikönyv segíti a játékost a küldetésében: egy installation guide (gyengébbek kedvéért: installation guide), egy player's guide és egy safe passage through Britannia c. könyv. Az utóbbit Nystul, az udvari mágus írta, amiben Britannia rövid történelmét találhatjuk meg a kezdetektől napjainkig, valamint a szörnyeket is ismerteti. A player's guide a játék irányítását magyarázza el, a mágia rúnaösszetevőit és a skilleket. A skillek (mint már többször leírtuk) a karakterünk ügyességét mutatják bizonyos tudományokban. Ezek az UW2-ben a következők lehetnek:
Acrobat - akrobatika - ügyesség. Ez a tulajdonság csökkenti esés után a sebesülést, javítja az ugróképességünket stb.
Appraise - felmérés - ügyesség. Tárgyak értékének meghatározása, jól jöhet kereskedelmi szituációkban.
Attack - támadás - erő. Támadó mozdulatokban jut szerep ennek a tulajdonságnak.
Axe - balta - erő. Védelmet és a találati pontosságot javítja.
Barehand - pusztakezes harc - erő. Öklünkkel való ütés erejét befolyásolja.
Casting - varázslás - intelligencia. Sikeres varázslást és idővel a varázslat hatékonyságát is segíti.
Charisma - karizma - ügyesség. Mások befolyásolási képessége, meggyőző erő. Üzletkötésnél ez is számít.
Defense - védelem - erő. Nincs sok hozzáfűznivaló.
Lore - tudományok - intelligencia. Tárgyak felismerésekor jól jön. A look ikon használatakor pontosabb, több infót kaphatunk a tárgyról.
Mace - buzogány - erő. Olyan mint az axe.
Mana - mana - intelligencia. A mágikus erőkkel való manipulálást mutatja. Ez növelheti a mana pontjaidat. Nyolc beavatási kör van és minden kör varázslataihoz háromszoros mana pontra van szükség. Ha karakterünk 6. szintű, akkor a 3. kör varázslatait már használhatja (level/2= magic level).
Missile - távolra ható fegyverek - erő. Olyan mint az axe, csak a nyíl és a parittya használatát segíti elő.
Picklock - zárnyitás - ügyesség. A zárnyitó szerszám leginkább egy sárga z betűre hasonlít- hatékony használatát befolyásolja ez a skill.
Repair - javítás - ügyesség. Fegyverek és páncélok javítása.
Search - kutatás - ügyesség. Titkos ajtók és csapdák megtalálása. Look ikonnal aktivizálódik.
Stealth - lopakodás - ügyesség. Halk mozgásunk kevesebb szörnyet ébreszthet rá jelenlétünkre.
Swimming - úszás- ügyesség. Úszásbeli kitartásunkat és gyorsaságunkat növeli.
Sword - kardozás - erő, lásd axe.
Track - nyomkövetés - ügyesség. Ez megmutatja, ha szörny van a közelben.
Traps - csapdaeltávolítás - ügyesség. No comment.

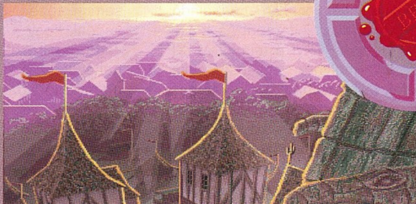
Az ügyesség (DX vagy dexterity), az erő (ST vagy strenght) és az intelligencia (IQ vagy intelligency) fő alaptulajdonságaink, ezektől is függ a skillünk mértéke.
A játék egyik fő érdekessége, hogy nemcsak azt figyeli a számítógép, hogy TE mit csinálsz, hanem hogy a környezetedben lévő lények mit láthatnak, hallhatnak a cselekedetedből, és erre mit reagálhatnak. Ha pl. a fáklya fénykörében raboljuk ki egy tolvaj tárgyait, akkor megtámad, de ha ez sötétben történik, akkor nem vesz észre bennünket, hacsak nincsen a közelben. A szörnyeknek "hallásuk" is van, így a lopakodás is értelmet nyerhet. A játék tervezőinek megjegyzései: "Úgy érezzük, az Ultima Underworld egyik legerősebb tulajdonságai közé az tartozik, hogy olyan szituációkat is generálhatunk, amelyeket mi nem programoztunk be előre, hanem a környezetből következik. Pl. egy Despoiler démon őrzi az ajtó kulcsát. Mit tegyek - jöjjek vissza később, amikor erősebb leszek, hogy megküzdjek vele, vagy a tolvajlási ügyességemet hasznosítsam? Dobjam meg egy kővel, hátha elkezd üldözni, vagy surranjak el mellette? Milyen lehet a szeme? És tud úszni?
A játékot is úgy alkottuk meg, hogy ne lineáris megoldású legyen, így többször vissza kell térni a helyszínekre, mert eleinte túl erősek lehetnek bizonyos szörnyek. Megpróbáltuk a játékos szabadsági fokát a maximumra emelni - azt cselekedhetsz, amit akarsz - de ez az NPC-kre is igaz. Több megoldás is létezik - nem valószínű, hogy mindegyiket fel tudod fedezni. A játék valósághűségét leégő fáklyák, sérülő páncélok és kardok, különböző fényerők és egyebek biztosítják."

A játék bőven kiérdemli a best pecsétet, régen készült történetileg is ilyen jól kidolgozott kalandjáték. Két szál fut végig a játékon: különböző dimenziók és világok felfedezése, valamint a kastélyban rekedt emberek problémái, egy áruló felfedezése.

Masell







F-15 STRIKE EAGLE™ III



Az absolute High Tech vívmányokat a végletekig felhasználó új repülőcsodák, mint a két ATF protogép megjelenése, majd az F-22-es elfogadása már arra enged következtetni, hogy a Pentagon stratégái az Eagle teljesítményét sem tartják kielégítőnek, pedig a típus korunk egyik legérdekesebb és legflexibilisebb harcigépe, mely jelenleg is az arzenálok élvonalában szerepel. Ki ne emlékezne a CNN első öböl-háborús képsoraira, hol vöröses-sárgás lángcsóvákat okádva szakadtak el a szaud-arábiai Dahran bázisának betonjától és tüntek el az éjszakába a Rockeye II-kel megpakolt szürke 'sasok'. A harci tapasztalatok pedig bizonyították, hogy nemcsak a látványuk volt lélegzetelállító, hanem a teljesítményük is, melyről talán az öreg Szaddam tudna a legbővebben értekezni.

Az viszont kevésbé közismert, hogy a most vadászbombázóként is sikeresen bevetett típust, egy elmúlt politikai korszakban, egy egészen más veszély elhárítására fejlesztették ki. Az időpont 1965; a szovjetek elkezdték az akkori USAF kísérleti bombázó, az XB-70 Valkyrie elfogására tervezett MIG 25-ös prototípusának berepülését. A hírszerzés által szerzett teljesítményadatok arra engedtek következtetni, hogy a most már 'Foxbat' néven ismert típussal, a PVO jelentős előnyhöz jutott a vadászgépek tervezési technológiája terén és ezredeit egy, a kor technikai színtjét jócskán meghaladó típussal fogja felszerelni. Időt és anyagiakat nem kímélve folyt a munka az XF15 tervezeten, melynek egyetlen célja a szovjetek teljes technológiai háttérbeszorítása volt és melynek következtében, a MIG 25 valódi paramétereit megismerve, az USAF a világ legkorszerűbb légifölény vadászgépének birtokában találta magát.

1974-ben kerültek az első vadászezredek kötelékeibe, ezek a korszak hasonló funkciót betöltő gépeihez képest, nagy és nehéz fegyverzetű vadászok F-15 A együléses és B kétüléses változatai. 1979 júniusától pedig már csak a korszerűbb radarral és könnyebben bővíthető avionikával ellátott F-15 C/D típusok gyártása van érvényben, melyek további különlegessége, hogy a beömlőnyílások mellett, a törzshöz áramvonalasan illeszkedő üzemanyagtartályok, ún. 'Fast Pack'-ok kapcsolhatók, így a hatótávolság növekedés rovására nem csökkent a szállítható fedélzeti fegyverek száma. A '83-as MISP program keretében rádióelektronikai zavaróberendezésekkel, dinamikusabb fegyverzet-vezérlő rendszerrel és IR érzékelőkkel korszerűsítették a gépeket, néhány példányt a földkörüli-pályán keringő felderítő műholdak elpusztítására kifejlesztett A.S.A.T. rakéta hordozására alakították át, míg a nyolcvanas évek közepétől már a család legújabb, több-feladatú tagjára, az 'E' altípus tökéletesítésére fordították a legtöbb figyelmet.

A 'Strike Eagle' az F-15 család kétszemélyes, APG-70 nagyfelbontású radarral, FLIR és LANTIRN navigációs/támadó berendezésekkel ellátott, bármilyen időjárási viszonyok között bevethető tagja, azzal a semmiképpen sem hátrányos tulajdonsággal, hogy a bomba teher (mely nagysága megegyezik három II. világháborús nehézbombázó kapacitásával) kioldása után, egy vadászgép mozgékonyságával manőverezhet. Az F-15 1979. június 27-től (mikor is négy szíriai MIG 21 esett áldozatul a Heyl Ha' Avir Eagle-jeinek) egy meglehetősen sikeres harci hírnévvel rendelkezik. F-15-ösök szolgáltatták az Osiriak-i atomerőmű elleni támadásnál a vadászvédelmet és a '91-es eseményekben is sikeresen szerepeltek; bevetés közben eddig csak egy gép veszett el. Ez a szám azonban valószínűleg növekedni fog, ha install-láljuk a MicroProse cég 1985-ben elkezdett triológiájának legújabb tagját.

A program az MP-tól már megszokott magas színvonalat képviseli, strukturális felépítése és működtetése minden szimulátoros számára ismert. Vizuális szempontból viszont egy gyönyör. Bátran állítom, hogy ennél látványosabb és valósághűbb környezettel senki sem találkozott PC-n. Az új, színezett poligonokat felhasználó3-D-s rendszer nemcsak változatosabbá teszi a repülést, de végre valóban érezteti a felszínhez viszonyított helyzetet, a magasságot. A három hadszíntér (Desert Storm, Panama és Korea) városainak nevezetes pontjait is hűen reprodulálták a fejlesztők és a többi légi, ill. földi tárgy is kellően kidolgozott.

Érdekes megoldás az a két PC összekötésével elérhető lehetőség, miszerint a pilóta és a WSO 'Wizzo' egy gépen repülhet. Bár ez egyedinek számító megoldás, sajnos háttérbe szorítja a két géppel való közös repülés lehetősége, ami valójában a legélvezhetőbb. Itt lehetőség nyílik arra, hogy az egyik gép CAP-et, míg a másik 'Strike'-ot repüljön. Ezáltal a bevetések nemcsak egyszerűbbé, de realisztikusabbá és hangulatosabbá is válnak, hiszen mindkét pilóta érez egy kis felelőséget a másik épsége iránt.

Bár a hely szűkös, megkísérlem néhány fontosabb rendszer AUTHENTIC módban való működésének ismertetését:

AZ AN/APG-70 RADAR:
Az X sávban működő, impulzus üzemű berendezés, mely lényegesen fejlettebb az AN/APG-63-nál, nemcsak légi célpon-



tok ellen hatékony, hanem SAR képességének köszönhetően L-F üzemmódban is eredményesen alkalmazható. A L-L üzemmód minden típusában az MFD-n (Multi Function Display) megjelenített kép azonos és tartalmazza a radar által besugárzott légtér alsó és felső határát, a felbontás nagyságát, az antenna jelenlegi pozicióját valamint a PRF (Pulse Repetition Frequency) mértékét. Eltérés csak a DTWS (Designated Track While Scan) módban van, hol a célpont sebessége, gépünkhöz viszonyított helyzete, repülési irányszöge és magassága, valamint rakétáink min. és max. hatásos alkalmazási távolsága kerül a MFD-re.

Az LRS (Long Range While Scan) az alap légtér figyelő mód, melyben az antenna mindig a gép előtti 120 °-os kónuszban pásztáz és váltakozó, HI ill. MED PRF-el dolgozik. A magas frekvenciájú impulzusok, a sebesség következtében, nagy távolságban lévő tárgyakat is könnyen észlelnek, de a pontos távolság meghatározására nem alkalmasak, hiszen nincs elég idő az adatok összevetésére a következő impulzus előtt. A közepes frekvenciájú impulzusok pedig pont a távolságot tudják pontosan meghatározni. Az SRS (Short Range Scan) mindig közepes PRF-et használ és a gép előtt 60 °-os kónuszban pásztáz, ami a képernyőfelfrissítés idejét jelentősen növeli. Mindkét módban a bármely tetszőleges képpont megjelölése (ACQ), ami az egérrel is történhet, a TWS (Track-While-Scan) üzemmódra való átkapcsolást eredményezi. Ekkor az avionika a légtér további figyelése mellett a kijelölt pontot külön figyelemmel kíséri. Ha egy repülő tárgy kerül mejelölésre, akkor a DTWS (Designated TWS) mód lép életbe, a gép jele gyémánt körvonalura változik és a képernyőn csak a vele kapcsolatos adatok tünnek fel. Az aspektus jelzőn H és T jelenik meg, ha gépünk a célpontal szemben, illetve mögötte 6' órában tartózkodik.

A célpont befogása esetén a jel egy teli gyémántra változik és ha a kiválasztott fegyver az M61, AIM-7 vagy 9, akkor a radar átkapcsol STT (Single Target Track) módba. Ekkor a képernyőn csak a befogott gép jele marad. Próbáljunk minél kevesebbet működni ebben az üzemmódban, már a saját épségünk érdekében is. A cél lőtávolban van, ha a két sárga lámpa kigyullad és a HUD-on egy háromszög (AIM-7, 9) ill. hatágú csillag (AMRAAM) jelenik meg.
Automatikus célbefogás (Auto) esetén a radar 10 nm hatósugárban, kivételesen nagy kónuszban pásztáz és a legközelebbi célpontot azonnal befogja. A BST (Bore Sight) mód pedig a radar sugárzást a gép előtt fókuszálja, és azonnal befog minden gépet, ami ebbe belekerül. Ez az üzemmód kiválóan alkalmazható több géppel vívott, légi közelharc estén.
A BVR indított rakéták használatakor nélkülözhetetlen az IFF, mely csak befogott gépek esetén funkcionál. Ha a gép 'barátságos', akkor a rendszer sípol, ha 'bandita', akkor a radaron egy X villan fel a jele felett. A rendszer gyakori üzemeltetése két PC összekötése esetén a legszükségesebb.
Levegő-felszín módban az AN/APG-70 SAR (Synthetic Aperture Radar) képessége kerül előtérbe, mely két egymással összefüggő üzemmódban működtethető. RBM (Real Beam Map) esetén a radar antenna fix pozícióban, mindig a gép hossztengelyével azonos irányban, 100 °-os kónuszban sugároz, így 80 nm max. hatótávolságban, mely függ a repülési magasságtól, az F-15 előtti összes fontosabb objektum nyomonkövethető. A rendszer hátránya, a radar Doppler effektus alapján való működéséből fakad, nevezetesen abból, hogy míg a célok mozdulatlanok, a radar mozog. A gép melletti objektumok a radar sugárzást lényegesen erősebben verik vissza mint a gép előttiek, így itt egy ún. BLIND ZONE keletkezik, ahol sem a célpont befogás, sem HRM (High Resolution Map) funkció nem működik.

L-F FEGYVEREK CÉLZÁSA:

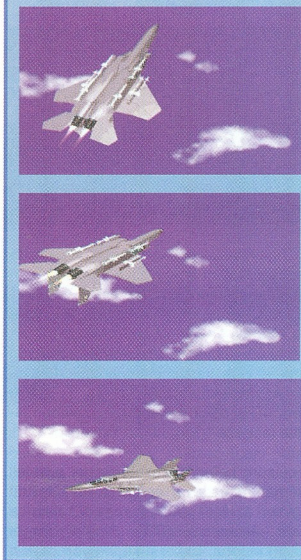
A fedélzeti célzó rendszer lelke a bal beömlőnyílás alatt elhelyezett AN/AAQ-14 LANTIRN vezérlő gondolában található, mely a lézer dezignátorával és a FLIR-rel karöltve halál pontos együttest alkot. A



célokat az MFD RBM és HRM képernyőin, valamint a HUD -on, az egérrel dezignálhatjuk. Az 'irányított' (GUIDED) módban a L-F rakétákat és a GBU-15 -öt lehet kioldani. Az utóbbihoz tartozik egy AN/AXQ-14 adatösszekötő gondola, mely automatikusan a törzs alatti pilonra kerül.
A hagyományos légibombák célbajuttatása két módon történhet és ebben fontos szerep jut a HUD-on megjelenített TREL (Time To Release) kiírásnak, mely a kioldás optimális pillanatáról tudósít. CDIP (Continuously Displayed Inpact Point) esetén a kijelölt célt és a célzókört fedésbe kell hozni, és csak akkor oldani a bombákat, ha a TREL értéke 0:00. AUTO módban elég nyomvatartani a kioldó billentyűt miután a TREL értéke 0:10 alá esik és a fedélzeti computer magától oldja ki a bombákat a kellő pillanatban.
A lézeres rávezetésnek CDIP és AUTO módozatai vannak, és működésük megfelel az előbbiekben ismertetetteknek. Ha a célzás a MFCH FLIR képernyőjén történik, akkor a kioldás kritériuma a felvillanó LASE felirat, mely tudatja hogy a cél lőtávolságon belül van. Azt viszont ne feledjük, hogy a becsapódás pillanatáig megvilágítás alatt kell tartani a célt, ezért 400 Knt sebesség felett semmiképpen se repüljünk, mert elképzelhető, hogy hamarabb kikerülünk a hatékony távolságból, minthogy a bomba becsapódna. Ekkor a bomba a ballisztikus röppályáját folytatva zuhan tovább és nem biztos a találat.

A TEWS (TACTICAL ELECTRONIC WARFARE SYSTEM)

Ez az ismert TWI-nak egy továbbfejlesztett változata, mely az AN/ALR-56 RWR és AN/ALQ-135(V) ECM rendszerből tevődik össze, három felbontásban egyszerre tíz veszély forrást képes megjeleníteni és ezeket majdnem teljesen automatikusan semlegesíteni. A rendszer passzív érzékelőkkel van ellátva, így működtetése nem ad támpontot az ellenségnek a gép lokalizálására.

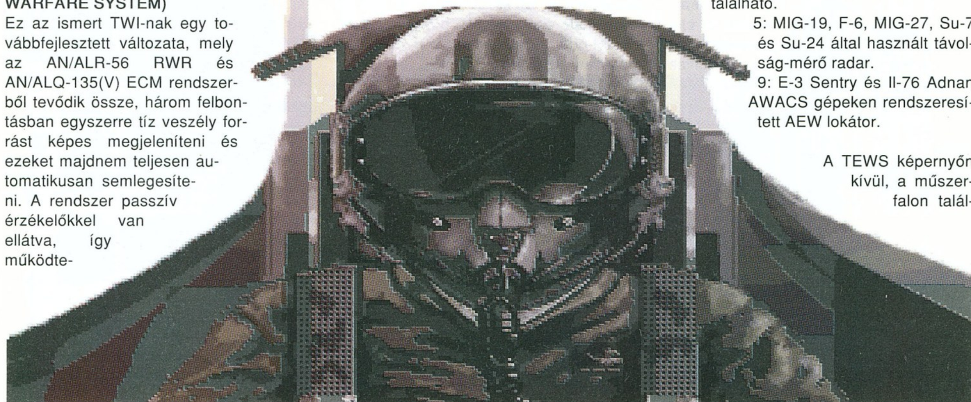


Abban az esetben, ha tíznél több veszély forrás van a közelben, a rendszer egy előre definiált prioritási sorrend alapján jeleníti meg ezeket; Föld - levegő rakéta indítások, valamint a Strike Eagle-t befogó repülőgép fedélzeti, csöves légvédelmi és L-F rakéta tűzvezető radarok. A szimbólika most is nagy zöld négyzet, gyémánt és kis zöld négyzet, mely értelemszerűen a felszíni és légi radarokat, valamint a kilőtt rakétákat jelöli. Míg az utóbbinál nincs külön megkülönböztetés, addig az első kettőnél számos típus különíthető el numerikus kódok alapján.

Felszíni radar állomások (négyzet).
1: Folyamatos hullámú, nagy hatótávolságú berendezés, SA-2 és SA-3 rakéták irányítására.
2: Impulzus üzemű, nagy hatótávolságú radar, ami az SA-5 és Hawk ütegeket vezérel.
3: Folyamatos hullámú, kis hatótávolságú radar az SA-6-osokhoz.
4: Rövid hatótávolságú, impulzus üzemű készülékek az SA-8, Skyguard és Roland rakéta ütegekhez.
8: Légvédelmi tüzérségi célkereső és tűzvezető radar.
9: Fázisvezérelt, nagy hatótávolságú, légtér ellenőrző berendezés, mely általában GCI funkciót tölt be.

Repülőgép-fedélzeti radarok (gyémánt).
1: Impulzus üzemű, több célpont befogására és követésére alkalmas berendezés, mely F-15C/E, F-14D, F/A-18 és MIG 29-eseken található.
2: Impulzus üzemű, egy célpont követésére alkalmas radar, ami F-111, F-16 és F-4G gépeken használatos.
3: Több módban üzemelő, folyamatos hullámú berendezés. MIG-23,-25, Mirage III, 5, F1, Kfir.
4: Egy módban üzemelő, folyamatos hullámú rádiólokátor, mely MIG-21, Su-20/22, Jian F-7 és F-5E gépek fedélzetén található.
5: MIG-19, F-6, MIG-27, Su-7 és Su-24 által használt távolság-mérő radar.
9: E-3 Sentry és Il-76 Adnan AWACS gépeken rendszeresített AEW lokátor.

A TEWS képernyőn kívül, a műszerfalon talál-



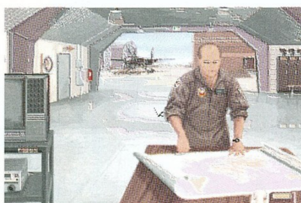
ható S és AI fények, akkor villannak fel, ha felszíni, illetve repülőgép fedélzeti radarok fogták be a gépet, valamint ha már a rakéta a levegőben van. Ez azért lényeges, mert a TEWS képtelen megjeleníteni a passzív, IR irányítású rakétákat. A radar irányítású F-L rakétákat villogó, az L-L-eket pedig sima kis kocka jelöli.

FONTOSABB RÁDIÓÜZENETEK:
A fedélzeti számítógép (Bitchin' Betty), ebben az esetben is számos veszélyre figyelmeztet és teszi ezt női hangon, hiszen tudományos kísérletek bebizonyították, hogy a női hangra azonnal reagálnak a férfi pilóták.

CAUTION: Valamely fontosabb fedélzeti rendszer működésképtelenné vált.
CAUTION TF FAILED: A LANTIRN navigációs gondola megsérült.
WARNING, ENGINE FIRE LEFT, RIGHT: Az egyik jelzett hajtómű, találat következtében felmondta a szolgálatot.
BINGO FUEL: Az üzemanyagunk éppen elegendő a bázisunkhoz való visszaéréshez, így javasolt minden harci tevékenység megszakítása és irány haza.
WARNING, LOW FUEL: Az üzemanyag szint 5.000 font alá süllyedt.

Számos más üzenettel találkozhatunk, melyek a 'Wizzo'-tól, más gépek személyzetétől, illetve két összekötött PC esetén másik pilótától származnak.
SPIKE: Felszíni célkereső radar követi a gépet.
SPIKE MUD: Felszíni tűzvezető radar befogta az F-15-öt.
MUD LAUNCH: Radar vagy IR vezérlésű F-L rakétát indítottak.
LAUNCH, LAUNCH: Radar vagy IR vezérlésű L-L rakétát lőttek ki gépünkre.
FENCE IN, OUT: Be és kilépés az ellenség által ellenőrzött légtérből.
WELCOME BACK: Üdvözlet a KC-10-hez való visszaérkezéskor.
CLEAR: Az AWACS szerint nincs ellenséges gép a közelben.
CHICKS: Szövetséges gépek a légtérben.
BOGEYS: Minden 40 nm-on kívül repülő gépet azonosítatlannak jelent az AWACS.
SNAP: Parancs a légtérben tevékenykedő ellenséges gépek elfogására.
HOMEPLATE: A bázisunk irányszögét és a tőle való körülbeli távolságunkat tartalmazó felvilágosítás.

VÉGÜK NÉHÁNY NEGATÍVUM:
Mindenki nagy ívben kerülje el a Perzsaöbölben állomásozó Carrier Battle Group



légterét, mert az eredeti(!) program is befagy. Campaign-t furcsa módon nem lehet teljesíteni, ha két géppel, közösen repülünk, ami nemcsak idegesítő, érthetetlen is. Maga a légiharc sem túl összetett, hiszen rakétáink AUTHENTIC módban is 100%-os találati arányt érnek el, és az ellenség mindig ugyanúgy védekezik. Sehol egy chaff vagy flare. A legnagyobb hiányosság azonban csak most jön! Milyen elgondolás alapján lehet teljesíteni egy hadműveletet, ahol az ellenség mindent rögtön reprodukál?!??! Csak én lennék a demoralizált maximalista, vagy talán valaki MÁS a hibás...

Sorell'



STRIKE EAGLE III billentyűzet funkciók:

Esc: Misszió felfüggesztése
F1: Kilátás a pf-ből előre, 12' órában
F2: Kilátás a pf-ből előre, 12' órában, műszerfal nélkül
F3: Kilátás a pf-ből hátra, 6' órában
F4: Kilátás a pf-ből műszerfal nélkül
F5: Hátulnézet kívülről
F6: Oldalnézet kívülről
F7: Kioldott fegyver követése
F8: Padlock nézet
F9: Harcászati nézet; F-15 -ről a célpontra
F10: Inverz harcászati nézet; célpontról az F-15-re
F1-F10: Üzenetek 'Csevegő' módban
1-3: MFD-k beállítása a pilótánál
4-7: MFD-K beállítása a WSO-nál
1: Vulcan élesítése
2: Sidewinderek élesítése (A-A módban)
3: Sparrow, AMRAAM élesítése (A-A módban)
4: Bal szárny pilon (A-G módban)
5: Bal 'Fast Pack' pilon (A-G módban)
6: Törzs alatti pilon (A-G módban)
7: Jobb 'Fast Pack' pilon (A-G módban)
8: Jobb szárny pilon (A-G módban)
R: Radar be / SNIFF
T: Természetes időmúlási sebesség beállítása
U: Navigációs kijelző kiírásának változtatása
I: IFF érzékelő aktiválása (A-A módban)
P: Robotpilóta be/ki
A: Utánégetés be/ki
S: Új navigációs pont kijelölése
Shift + S: Régi navigációs pont kijelölése
D: Declutter HUD
F: Termik gömb
G: Futómű ki/be
H: HUD kiírás kontraszt növelése
Shift + H: HUD kiírás kontraszt csökkentése
J: ECM ki/be
L: Célpont befogása az APG-70 radaron, L-L módban
K: Célpont megvilágítás megszüntetése
Z: Nagyítás
X: Kicsinyítés
C: Dipól fólia
B: Féklapok ki/be
M: A-A, A-G és NAV operációs módok közötti váltogatás
= és **-**: Gázkar
Shift + =: Maximális 'száraz' teljesítmény
Shift + -: Hajtómű alapjáraton
/: Teljes ill. részleges műszerfal beállítása
': Pilóta és WSO közötti váltogatás
<: Kilátás a WSO-tól balra, 9' órában
>: Kilátás a WSO-tól jobbra 3' órában
;: Modem 'Csevegő' üzemmód bekapcsolása
Backspace: Célpontok közötti váltogatás
Enter: M61 gépágyú aktiválása
Space: Élesített fegyver kioldása
Ins: Hosszú és rövid hatósugarú radar pásztázás beállítása
Del: TWS radar mód aktiválása
End: A legközelebbi cél automatikus befogásának aktiválása L-L üzemmódban
Home: Radar felbontás beállítása
PgUp: R antenna állásszögének 5 °-kal való növelése
PgDn: R antenna állásszögének 5 °-kal való csökkentése
Shift + E: Katapultálás
Shift + T: 2-8x időgyorsítás
Shift + P: AWACS jelentés lekérése
Shift + F: FLIR be / ki
Shift + J: L-F fegyverzet vészleoldása (A-G módban)
Shift + L: Navigációs fények be/ kikapcsolása
Shift + B: Auto és CDIP bombavetés beállítása (A-G módban)
Alt + Q: Kilépés DOS-ba
Alt + P: Pause
Alt + J: Joystick rekalibrálás
Alt + K: Billentyűzet érzékenység beállítása
Alt + 1-7: Szükséges MFD kijelölése
Alt + T: Training üzemmód be/ki
Alt + R: Munició feltöltés (Tr)
Alt + S: Csúsztatás északra (Tr)
Alt + X: Csúsztatás délre (Tr)
Alt + Z: Csúsztatás nyugatra (Tr)
Alt + C: Csúsztatás keletre (Tr)
Alt + =: Napszak változtatás (Tr)
Alt + -: Inverz napszak változtatás (Tr)

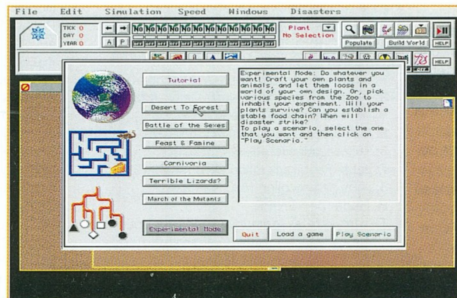
Numerikus billentyűzet:
2: Külső nézet lefelé forgatása
4: Külső nézet balra forgatása
5: Visszaállítás alaphelyzetbe
6: Külsőnézet jobbra forgatása
8: Külső nézet felfelé forgatása

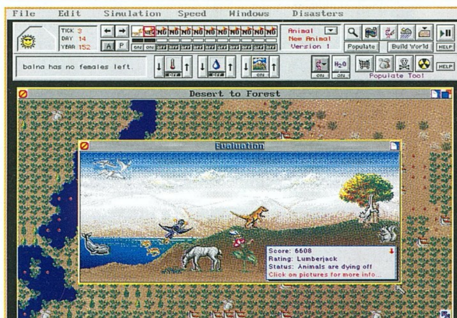


SIM LIFE

Szimulálunk, szimulálgatunk? Hát igen, most megérkezett a legnagyobb kihívás, magát az életet modellezni. Nem kis feladat. Nem is szabad a témát elnagyolni, hiszen az evolúció zeg-zugos útjain könnyedén eltévedhetünk. Ezért úgy döntöttünk, elkezdjük a GURU olvasóinak genetikai és evolúciós kiképzését. Először arra gondoltunk, hogy CovBoy-t kérjük fel a probléma boncolgatására, de ő az Ornella Muti Baráti Kör működésével járó rengeteg teendőjére hivatkozva, egy későbbi időpontot javasolt. Végül is rám esett a választás, hogy kiképezzelek benneteket szakavatott genetikussá, biológussá és evolúció szakértővé. Hozzá kell tennem, annak idején amikor az egyetemen ezt gyömöszölték belém, nem nagyon sejtettem, hogy bármikor is hasznát vehetem. Éppen nekikezdtem a leírás elkészítésének, amikor kezembe jutott nagybecsű, de névnélkül publikáló 576-os kollégám cikke. "Nekem tetszik" - mondhatnám, tehát most azon dolgokat ismertetem, amelyek ott nem szerepelnek. Ha hiányosnak érzed a leírásomat, várhatod a következő számot, amelyben, ha igény mutatkozik a folytatásra, akkor szívesen kiegészítem.
Vágjunk egyből az alapfogalmak tisztázásába.

Mi is az evolúció? Egy nagyszerű számháború, ahol minden faj és egyed azonos eséllyekkel indul, de a célba csak azok érkeznek meg, akik valamilyen tulajdonságuk miatt jobban tudnak alkalmazkodni a környezethez. A nagy formáló, a természet nem engedi a gyengék túlszaporodását, de az egyensúlyban ezen egyedek is fontos részegységek lehetnek. A tápláléklánchan az elfogyaszthatók, mindig meghatározzák az elfogyasztók számát.
Vegyük példaként a Gonyolék®-ot. Ha egy Rambó-bogár® közeleg valószínűleg elrejtőzik, ebben a rejtőszínei segítik. Viszont a Szárnyas Gömböc® kedvenc eledelei között szerepel. Mindezen láncot csak az ember, a környezetszennyezés és a mutációk tudják felborítani, mivel a természeti tényezők legfeljebb szelekciót okoznak. Egy nagyon jó idézet jutott eszembe erről: "Az állatok sosem ölnek pénzért!" Az ember viszont nem tartozik az értelmes lények közé, ezen apropóból kiindulva, rá (abszolút értelemben) nem vonatkoznak az evolúció törvényszerűségei. A program segítségével bő betekintést nyerhetünk a fajok változásába, alkalmazkodásába.





Nézzük milyen feladatokat kell megoldanunk a játékban.

1. Tutorial - oktató mód
Ha újonc vagy, ugyan miért ne az oktató verziót próbálnád ki. Itt ugyanis lépésről-lépésre tanulhatod meg a világ szerkesztés alapjait. Gyakorolhatod a génsebészet és a mesterséges szaporítás lehetőségeit. Kipróbálhatod a funkciókat. Szaporíthatod saját teremtményeidet. Tanulmányozd és ismerd meg lehetőségeidet, amelyeket a későbbiek folyamán alkalmaznod kell.

2. Desert To Forest - Sivatagból erdő
Kezdő fokozat, amely véleményem szerint még a kezdőknek is ad esélyt sikerélmények beszerzésére. A feladat egy sivatagos bolygófelszín benövényesítése. Ezt a feladatot természetesen csak apránként tudjuk megoldani.

3. Battle of Sexejjjjs - A nemek harca
Igazán először itt lehetünk tanui az evolúciónak. Próbálgassunk minél több életképes lényt teremteni.

4. Feast & Famine - Kaja és éhség
Egy komplett ökoszisztéma megvalósítása. A tápláléklánc kialakítása nagyon fontos eleme a túlélésnek, hiszen egy faj kihalása akár más növény-, és állatfajok pusztulását is okozhatja. Ha nincs káposzta, kipusztul a kecske és a káposztabogár is.

5. Carnivoria - A húsevők földje
Szintén a tápláléklánc problémáival bíbelődhetünk, csak

most a ragadozók is bonyolítják életünket.

6. Terrible Lizards - Szörnyű gyíkok?

Mi is történt a dinoszauruszokkal? Éhen haltak, vagy egy üstökös változtatta meg a klímát számukra károsan? Nem tudhatjuk, de bőven van időnk kísérletezni.

7. Marcs of the Mutant - A mutánsok menetelése

Mi lesz akkor, ha a mutánsok szaporodnak el a földön? Jó nekünk ez, vagy az ökoszisztéma teljes összeomlását okozza?

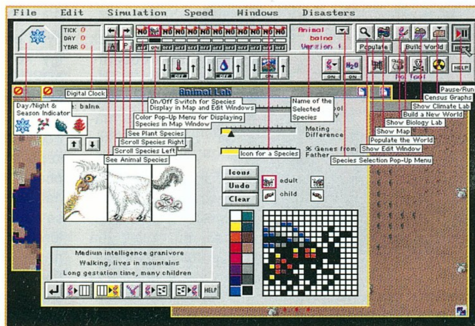
8. Experimental mode - Kísérleti mód

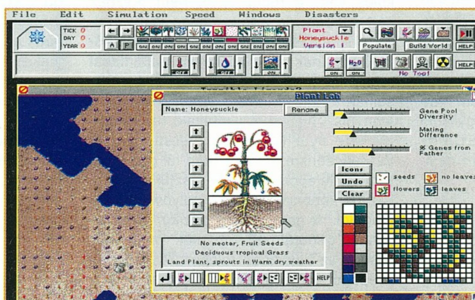
Avagy amit akartok! Bármit megtehetsz saját világod érdekében, esetleg ellene. Isteni ílyen kötetlenül játszani. Sose feledd azonban, hogy a világot igen szoros törvények uralják. Ezeket figyelmen kívül hagyni, öngyilkosság számba megy.

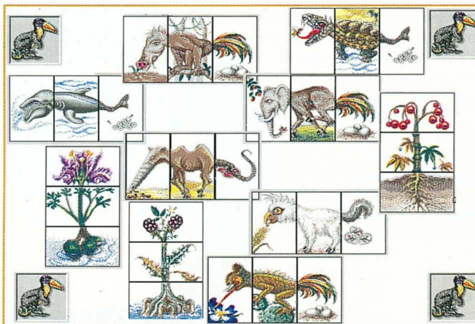
Egyébként a képernyő ikonjaihoz - értsd összes funkcióhoz - legalább egysoros, de legtöbbször kimerítő mennyiségű help tartozik. A "játék"-ban bármilyen állat vagy növény előállítható, rendkívüli variáció adódik, így lehetőségeink korlátlanok.

Alapállapotban igen fontos, hogy milyen növényt, vagy állatot alkotunk. Az állatok természetesen éldegélhetnek vízben, szárazföldön, levegőben. Ez egyáltalán nem meglepő dolog. Viszont az már igen, hogy szaporíthatunk olyan élőlényeket is, amelyek egyáltalán nem léteznek, sőt létezésük elvi valószínűsége szinte nullával egyenlő. (Pl. egy vizi állat, ami nektárt fogyaszt és repkedni meg fára mászni is képes.) Az alaptípusok megtalálhatók, úgymint:

Carnivore - húsevő
Frugivore - gyümölcsevő
Filter-feeder - moszat-, algaevő







Granivore - magevő
Nectarvore - nektárfogyasztó
Herbivore - növényevő

Intelligencia szerint :
magas, közepes, alacsony

Élőhely szerint:
hegyvidéki, sivatagi, óceáni, dzsungellakó, síkságon élő

Beállítható még a szaporodás típusa és a gyakorisága is.

A növényekkel ugyanez a helyzet, meghatározhatjuk az életterüket, habitusukat és leendő szaporodásmódjukat.

A lebegő vízinövényektől kezdve, alkothatunk akár örökzöld nektártermelő sivatagi gyomot is. Micsurin sírna örömében, ha ez a program a kezébe akadhatna. Sajnos Ő annak idején komolyan gondolta, amit mi most játszogatunk.

Ha már megalkottuk flóránkat és faunánkat, nincs más dolgunk, mint életben tartani őket. Ennek érdekében szabályok közé szoríthatjuk a fizika és a meteorológia törvényszerűségeit. Istenesen megdolgoztat a program szellemileg mindenkit ahhoz, hogy értékelésünk ne turista legyen. Vitatkoznék már említett kollégám véleményével az értékeléssel kapcsolatban, ugyanis nem mindegy mennyi pontot szerzünk, és milyen értékelést ad munkánkról a program. 21 fokozatot érhetünk el. A kertésztől kezdve a sasszemig bármely őrültség kapható értékelés gyanánt.

A SimLife egyszerűen lenyűgöző, de nem gyerekjáték életképes bolygót alkotni. Nem hiába, annak idején is legalább hét napig tartott.

Shy





"Myra a legenda lesz a legelső olyan PC-s játék, amelynek ronda a grafikája, de a legélvezetesebb akció/logikai játék, amit idáig a PC-n láttam. A játéknak én inkább a Boulder Dash Extra Super ++ címet adtam volna, de akkor mindenki a kis űrlényt hiányolná a játékból, amit a Boulder Dash-okból már megszokhattunk. Itt a nyulak nemzetét kell megmentenünk a hősök hős nyulával, Myrával. A gonosz emberi képződmények az összes káposztát maguk akarják megenni és így felhalmozták a föld összes termését egy barlangrendszerben. Ide őröket állítottak, és gonosz nyúlgyilkoló gépezeteket is üzembe helyeztek. De ez nem rettentheti vissza a korántsem nyúlszívű Myra-t."

Ez a rövid idézet a 92/4-es Guru hasábjain jelent meg ami egy előzetes alapján készült, elkövetője egy bizonyos Masell nevű körözött egyén. A játékról írt lelkendező beszámolója nem talált hívekre a GURU szerkesztőségén belül, sőt mi több, a többiek rosszul lettek a játék látványától. Vizsgáljuk meg közelebbről, mi okozhatta ezt a szellemi elferdülést, ezt a negatív én-projekció állandósult kisugárzását azokon, akik kapcsolatba kerültek a Myra the Legend c. játékkal.

Myra feladata a káposzták betermelése, adott idő alatt. A megzabálandó káposzták mennyiségét egy kék csík jelzi, alatta a piros a maradék időnket mutatja. A megfelelő mennyiségű káposzták begyűjtése után a kijárathoz kell eljutnunk. Ebben egy iránytű segít, ami csak ebben az esetben látható. Myra, ha csapdába esett, az ESC. gombbal öngyilkosságot követhet el, nehogy a gonosz emberek fogságába essen. A labirintusok földdel vannak tele, amit csak Myra tud átásni. A kövek (mint minden normális Boulder Dash játékban) tolhatók, ellenfelekre ejthetők, sőt ajánlatos az ellenfeleinket 2D-sre deformálni, így lábtörlőnek is kiválóan használhatók. Vigyázzunk, ezt ellenfeleink nem nézik jó szemmel. A leeső óriáskáposzták is halálosak, ezek könnyen betörhetik a fejünket. Leeső aknákba viszont előzékenyen fejeljünk bele! Bizonyos falak szétrobbanthatók, de vannak vasfalak is. A mágikus falak kövekből káposztát (és fordítva) gyártanak. A turha (slime) szaporodik, gyorsan nő, majd ha nincs helye tovább terjeszkedni, felrobban és káposztává válik. A lényeknek, ha hozzáérnek, azonnali halál lesz a jutalmuk. Öt szinű ajtó és kulcs van, a robbanások nem tesznek kárt ajtóban, de a kulcsokban igen! Trollok unintelligens lények, haláluk után kövekké válnak. A tűzbogarak hatalmasat robbannak, míg a denevérek káposztásulnak a haláluk pillanatában. A kígyók a legnyúlszomjasabb állatfajták, ha megérzik egy nyúl közelségét, lecsapnak rá. Szerencsénkre a kígyó nem túl gyors, viszont a teleportereken keresztül is követhet. A koponyákat csak golyóval tudjuk megölni. A generátorok házikó alakú lényeket generálnak. Ami kék örvénynek látszik, az valójában teleport. A plafonról csepegő vízcseppekben nagyon sok a vastartalom, de annyira, hogy bárkit agyoncsapnak aki alájuk áll. A cseppeket és forrásaikat lángszóróval semmisíthetjük meg. A ballonok tárgyakat szállítanak felfelé, de Myrát nem bírják felemelni. A tűvel tudjuk kidurrantani a lufikat. A rugók két irányban terjeszkednek, ha van helyük - jobbra és balra zárják el a visszautunkat. A tojások olyanok mint a kövek, de feltörve meglepetést tartogatnak számunkra. Egy speciális teleporter tárgyakat tud teleportálni. A mozgó falak tárgyakat tolnak el, de Myrára halálosak. A kapcsolók működtetése mindig valami pozitív eredményhez vezet. A sárgarépára ráharapva Myra egy nagyon erős és nagyon zöld nyúllá változik. Így köveket, aknákat törhet, szörnyeket ölhet. Találhatók még: labdák, vasrudak, térképek, nyúlfejek, órák stb.



Fegyverek. Egy rambónyúlnak mindenképp fel kell fegyverkeznie, ha ilyen káposzta-szabadító akcióba indul. Lássuk hát az arzenált: **Kés** - space megnyomásával dobható. **Lassú golyó** - alt billenytűre lövi ki Myra, ha van pisztolya. Egyenesen repül, de kontaktuskor robban. **Gyors golyó** - alt-tal altathatjuk el örökre az ellenségeinket. Falakon is áthatol. **Lángszóró** - tabbal aktivizálhatjuk. **Bomba** - returnnel tehetjük le, rövid idő múlva robban. **Rakéta** - nyomjuk meg az end-et hogy a célkeresztbe befoghassuk áldozatunkat. Menjünk az indítógombhoz, és nyomjuk meg a home billentyűt. Ha nem lett cél beállítva, Myra lesz a célpont.

Egy legális csellel megkönnyíthetjük az életeinket (3 van). Lehetőség van tárgyat felvenni, földet elmozdítani vagy földön átlőni, ha mellette állunk - SHIFT + iránybillentyű (+ lövésgomb, ha szükséges).

A játék szintjeit nem kötelező sorban végigjátszani, a kurzor nyilakkal váltogathatjuk a szinteket. Győzelmünk esetén a szint száma mellett egy pipa lesz látható. D gomb megnyomására demózni kezd a játék az adott szinten. A sebességet F1- F10-ig állíthatjuk, F1 a leggyorsabb. A játékot konzol-típusú irányítóval is játszhatjuk. A játék egy hátránya, hogy a fegyverek gombjait meg kell jegyeznünk (de át is definiálhatjuk azokat), és nem tudjuk a képernyőn ikonos kijelzőn kiválasztani a fegyver típusát.

U.i.: Masell elköltözött, Káposztásmegyeren látták utoljára. Aki valamit tud kilétéről, kérjük értesítse a szerkesztőséget.

ATARI AMIGA IBM PC

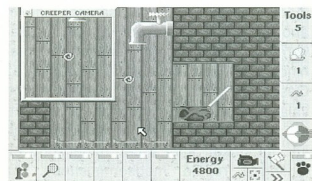








Creepers egy egyszerű logikai játék - újra a Psignosystól, amely nagyon hasonlít a nemrégen kiadott elődjéhez (Bill's Tomato Game). A játékban olyan kukacokkal kell operálnunk, amelyek előbb vagy utóbb pillangók lesznek. A dolog a szokványos módon indul, a menüképernyő segítségével mindent elérhetünk; *select level:* választhatunk pályaszintet kódok segítségével; *restore game:* visszatölthetünk játékot; *play game:* indíthatjuk a megfelelő kukacokat a megfelelő helyre; *exit to dos:* vissza a rendszerbe. Alul még látható egy rubrika két nyíllal, ezzel lehet meghatározni a pálya nehézségi fokozatát (easy-brutal). A játékmező két fő részre osztható, alul és oldalt vannak az ikonok, a fennmaradó részen folyik az akció. Az akcióképernyőn található: egy olyan tárgy, amely kilövi a kukacunkat (ágyú, virágtölcsér stb.), egy idősebb kukac, melyre ha rákattintunk akkor ellát minket valamilyen jó tanáccsal, egy üst, melyben a kukacok átváltoznak lepkévé és mindenféle egyéb tárgy, amely akadályozza, hogy eljuttassuk a kilövés helyétől az üstig az összegömbölyödött (össze-vissza pattogó), vagy lassan kúszó kukacunkat. Alul az ikonoknál találhatunk segédeszközöket: vízszintes pillért (helykitöltésre), ferde pillért (magasság áthidalására), függőleges pillért (lezárásra), ventilátort (helyváltoztatásra, ennek meg van a víz alatti változata is), egy mágnest (vonzásra), bombát (a felesleges dolgok eltüntetésére), trambulint (pattogásra), és egy teniszütőt amivel segíthetjük a kukacunk mozgását. A pontszámunk Energy 5000, ha a segédeszközökből használunk, levon ebből a pontszámból. Lehetőleg addig teljesítsük a pályát, amíg ez el nem fogy. *Creeper peeper:* egy segédképernyő jelenik meg ha rákattintunk, amely nyomonköveti az aktuális kukacot. A *Creeper timer* kiírja a kilövésig rendelkezésre álló időt. *Static Creeper peeper*-rel tudjuk a segédképernyőt bepozícionálni. *Surrender* a játék feladását jelenti. *Pause* a játék leblokkolása. A *tools* azt jelenti, hogy a rendelkezésre álló segédeszközök közül hányat használhatsz fel. *Butterfly counter* jelzi, hogy hány lepkének kell elhagynia a képernyőt. *Creeper counter* jelzi, hogy hány kukacunk van még. Ha megfelelően variáljuk a segédeszközöket, akkor van rá esély, hogy átjutunk a következő pályára. Valójában a játék nem egy nagy durranás, a grafikája gyenge, a logikai feladatok lélektelenek: összegezve nem túl jó.





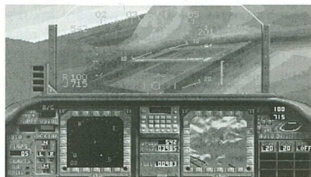




Edison



A MicroProse team-je jó néhányszor megmutatta, hogy mire képesek a szimuláció területén. A programjaik színvonala mindig magas volt, és látszik a siker nem szállt a fejükbe, és újabb eddig nem ismert minőségű szimulátorokat dobott piacra. Először jött az ATAC, majd a Formula 1 Grand prix és most itt a nagyágyú, a Harrier JumpJet. Aki nem ismerné a Harrier típusú vadászgépet, annak röviden annyit, hogy ez az egyetlen hadrendbe állított olyan vadászgép, amely képes a helyben történő fel-, illetve leszállásra. Hogy jobban értsd, nem kell neki kifutópálya. Sőt ezen kívül, képes a levegőben helikopter módjára lebegni is. Ha azt gondoljátok, hogy ezt a gépet könnyebb vezetni mint a hagyományos vadászokat, egy kicsit tévedtek, mert épp a speciális tulajdonságai miatt a gép vezetése jó reflexeket és rutint igényel. Maga a program szokásos MicroProse stuff. Csak VGA-n fut, támogatja az összes ismert hangkártyát. A zenéje csodálatos, az effektek a megszokottak. A program minimális igénye egy 286-os, amelynek van szabad 613K memóriája. Ám ha igazán játszani szeretnétek vele, akkor az ajánlott hardware minimum egy gyors 386. Én egy 33MHz-es 486DX-en játszottam vele, de a program így sem volt túl gyors. Az intro maga 2 mega és Animátor Pro-val készült. Ez egyáltalán nem ront a színvonalán, sőt... Egyszóval szép. Ha kigyönyörködtük magunkat, akkor a játék főmenüjében találjuk magunkat, ahol két pilóta hajol a monitorok felé. Az első dolgunk legyen, hogy iratkozzunk fel a Rosterben. A már létező pilótákat a DEL gombbal törölhetjük, és azután beírhatjuk a nevünket a listába. Választanunk kell még, hogy az Angol Királyi Légierő vagy az Egyesült Államok Légierejénél szolgálunk-e. Ennek semmi különösebb vonzata nincs, csak a gép későbbi elnevezésére van hatással. Ha az angolokkal leszünk, akkor AV8B típusú Harrieren kell harcolnunk, ha amcsik leszünk akkor Harrier GR7-esen. Ha beírtuk a nevünket, akkor válasszuk is ki, és ismét a főmenüben találhatjuk magunkat. Ezután irány a következő monitor, a Gametype. Itt állíthatjuk be a játék fő paramétereit. Az Enemy Troops az ellenség földi egységeinek a felkészültségét jelenti, be lehet állítani a zöldfülűtől az elitig. Enemy Pilots az ellenséges pilóták, az ACE a legmagasabb szint. A Game Type maga a játék típusa. Négyféle választási lehetőségünk van. A training missziónál nem jegyzi a gép a pontszámot, ha a single mission-t választjuk, akkor mindig különálló küldetéseket fogunk kapni. A Day, illetve a Campaign egy pilóta egy teljes napját vagy egy teljes hadműveletet jelent. A Flight Modell beállítása nagy jelentőséggel bír a repülés milyenségére. Három értéke lehet: simplified, easy, realistic. Ha simplified-ra állítjuk, akkor egy nagyon leegyszerűsített repülési modellt kapunk, plusz néhány olyan segédfunkciót, ami egyébként nem létezik a gépen. Az easy majdnem ugyanaz, csak a segédfunkciók nélkül és néhány apró nehezítéssel. A realistic valódi repülési feltételeket diktál. Ezeken kívül már csak egy opció van a Weapons vagy fegyverek. Ha easy-re állítjuk, akkor elég csak az ellenség mellé lőni, a találat biztos; a moderate már pontosabb célzást igényel, a realistic viszont csak pontos célzás esetén talál. Ezután menjünk vissza a főmenüben, ahol válasszuk ki, hogy melyik hadszíntéren kívánunk tevékenykedni. A játékban eredetileg 3 színtér van, de biztos meg jelennik hozzá néhány scenario disk is. Az első színtér a Falkland szigetek, ahol vissza kell hódítani a britek felségterületeit. A hong kong-i szintér 1996-ban játszódik, miután nem sikerült megegyezni Hong Kong békés átadásáról. A harmadik helyszín az északi sarkkör vidéke, ahol az orosz betolakodókat kell visszavernünk. Ha mindent beállítottunk már nincs más hátra, beszíjjazni magunkat az ülésbe és start. Kétfajta repülés között választhatunk. Ha a dogfight-ot választjuk, akkor egy shoot'em up játékban találjuk magunkat, ahol a cél, minél több ellenséges repülő megsemmisítése. Az eredménytáblát a főmenü ACES menüpontjában nézhetjük meg. Ha training missziót választottunk, akkor rögtön felszállhatunk a FLY opcióban, ha nem, ak-



kor először az eligazításra kell mennünk (Briefing). Tájékozódhatunk a parancsokról (Orders), megnézhetjük a stratégiai térképet (Map), ellenőrizhetjük a fegyvereinket (Arming), visszautasíthatjuk a küldetést (Decline) és megkezdhetjük a felszállást (Fly). Gondosan olvassuk el a parancsot, majd tájékozódjunk a térképen. A fegyvereinken általában nem kell változtatni, mert a gép mindig a megfelelő célpont szerinti rakétákat válogatja össze, de ha tájékozódni akarunk, az egyes fegyverek paramétereiről, akkor azt is itt tehetjük meg. Ha nincs más hátra, szálljunk fel. Először itt ér nagy meglepetés minket. A tájnak a rajzolata, eddig nem látott szépre sikeredett. Ez az új eljárás, amit a cég ground shading-nek hív, lehetővé teszi azt, hogy a vektorgrafikus hegyeket, illetve tereptárgyakat megfelelő színekkel árnyékolja. Ez valami hihetetlen jól sikeredett, hátránya, hogy csak gyors gépen élvezhető, persze ha valakinek még nincs, akkor ki is kapcsolható a menüben a ground shading off ponttal. A felszállás és a repülés a szokásos módon



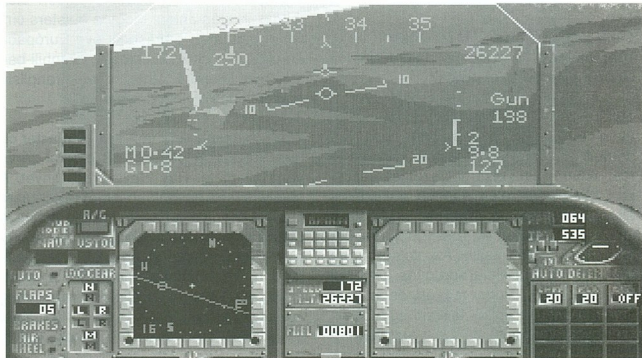




zajlik, egyetlen különbség akkor van, amikor átkapcsolunk lebegő üzemmódra. Ha simplified repülési modellt választottunk, akkor elég ha lenyomjuk a '0' billentyűt, és máris lebegünk. A gép elég jól konstruált ahhoz, hogy akár orral a föld felé több percen át lebegjünk. A lebegő mód kikapcsolása a következő módon történik. Nyomjuk meg a '0'-át, majd húzzuk be a futóművet, kapcsoljuk ki a féket, a fékszárnyakat 5-ös pozícióba és a tolóerőt 100%-ra. Ha nem simplified modellt választottunk, akkor mindezt manuálisan kell bekapcsolnunk. Először a tolóerőt 58%-ra, a féket be, futóművet ki, fékszárnyakat 60-ra. Ezután bármit csinálhatunk a géppel, az egyhelyben fog lebegni, amíg ki nem kapcsoljuk. A leszálláskor is ez az eljárás. A küldetések teljesítése gyakorlott szimulátor vezetőknek nem okozhat gondot, a kezdők először a training módot próbálják ki. Ha sikerült végigcsinálnunk egy missziót, visszanézhetjük a fontosabb jelenteket egy szép animáció közben, és a pontszámot is kielemezhetjük. Ha véletlenül nem sikerült volna a parancs végrehajtása, vagy esetleg lelőttek volna, nem kell újra kezdeni a karrier építését, mivel a roster menüben található egy 'Undo last mission' gomb, amivel az utolsó küldetésünket törölhetjük. És végül a kezelőszervek:

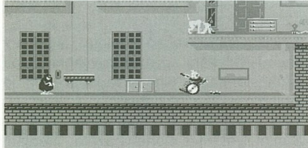
+ és - vízszintes tolóerő
G Futómű ki-be
B Fék
A Automata pilóta
C Chaff
F Flares
E Radarzavarás ki-be
D Automatikus rakéta-elhárítás
TAB célkereszt váltás (NAV/VSTOL/AIR-GROUND)
Z-X Bal, illetve jobb monitor váltása. Állapotok: radar, célpont, fegyverek, célpontok, műhold
Szóköz Tűz
Enter Fegyverváltás
[és **]** Fékszárny
< és > Vízszintes fordulás lebegő módban
H Célkereszt ki-be
Alt H Célkereszt színe
N Éjszakai műszer bekapcsolása
6 Radarhatósugár állítás
7 Az útvonal jelzése a műhold monitoron
8 Az útvonal jelzése a radaron
0 Lebegő üzemmód

Borsodi Zoltán



CATTIVIK

Az Idea programozócsoport munkái mindig is kimagasló színvonalat jelentettek az Amigás játékok között. Nos, ismét sikerült valami hatalmasat alkotniuk. A Cattivikban egy aranyos, esetlen szellemmel kell bolyonganunk várkastélyokban és egyéb gonosz helyeken. Szellemünket



mindenféle ártó dologok (harapós kutyák, öreg tolókocsis bácsikák) próbálják meg eltéríteni feladatától. Célunk a pályákon található "zavaró" dolgot elpusztítása különféle csalafinta módszerekkel. 8 féle dolog áll a rendelkezésünkre, melyeket az alsó ikonsorban láthatunk:

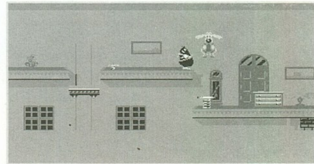
Egér - elengedve megbénítja az ellenfelet
Dobbantó - feldobja és megbénítja az ellenfelet
Bomba - felrobbantja a közelében tartózkodókat
Olajoshordó - egy kis csúszós felületet teremt
Ragasztó - egy időre megállítja a felénk haladókat
Eltüntető - egy lyukat generál a padlóra, mely végzetes hatással van mindenkire
Ijesztegető - egy kis ördög ugrik ki a dobozból, mely megijeszti az arra járókat
Banánhéj - elcsúszik rajta mindenki

A dolgok között a Spece billentyűvel lehet váltani és értelemszerűen a tűzgombbal lehet használni őket. Különböző extra tárgyakat lehet találni a pályákon, melyek segítenek minket. Ilyen lehet az ejtőernyő, mely segíti a közlekedésünket, a görkorcsolya, mely gyorsít minket, vagy például a





rugóláb, mellyel dobbantani tudunk. A pályákon előfordulnak érdekes dolgok is. A falakon lévő kapcsolókkal lángözönt zúdíthatunk ellenségeinkre. A bútorokkal (melyeket tologathatunk ide-oda) pedig beszoríthatjuk őket a sarokba. Nagyon poénos dolgokat láthatunk és tapasztalhatunk járkálásunk közben. A játék grafikája



nagyon szép, rendkívül jól igazodik a játék hangulatához. Mindenkinek ajánlom ezt a nagyszerű játékot, mely nagyszerű időtöltést ígér.

Bear™

Név: Nick Faldo
Születési hely: Nagy-Britannia
Született: 1957, július 18.
Hobbi: motorsportok és Snooker
1976-tól, 19 évesen már profi játékos, majd 1977-ben, a verseny történetének legfiatalabb játékosaként indul a Ryder kupáért.



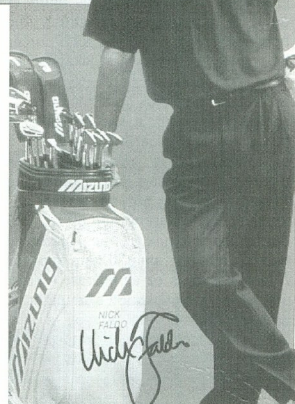
1983: Paco Rabanne French Open, Martini International, Car Care Plan International. 1958 óta ő az első játékos, aki mindhárom versenyen győzelmet arat. A szezont az európai ranglista első helyén végzi, és ő az első brit játékos, aki egy szezon alatt több mint 100.000 fontot keres.

1985 januárjában, a Ryder csapat tagjaként visszatér Amerikába, ahol 1958 óta először nyer európai csapat.

1987: Nick remek formában játszik, megnyeri a spanyol nyílt bajnokságot, két ponttal előzve meg Severiano Ballesterost, a Sony lista első helyezettjét. Júliusban Muirfildben eléri minden golfjátékos álmát, megnyeri a nyílt bajnokságot. A verseny egy héten át, rossz időjárási körülmények között zajlik. Az utolsó napon Nick egy ponttal elmarad ugyan amerikai ellenfele, Paul Azinger mögött, de az utolsó fordulót hiba nélkül teljesíti, így ha kis előnnyel is (1 pont), de ő a győztes. Még ugyanebben az évben ismét tagja annak a Ryder csapatnak, mely győzni képes Amerikában. 1987-ben a brit újságírók szavazatai alapján elnyeri az év sportolója címet.

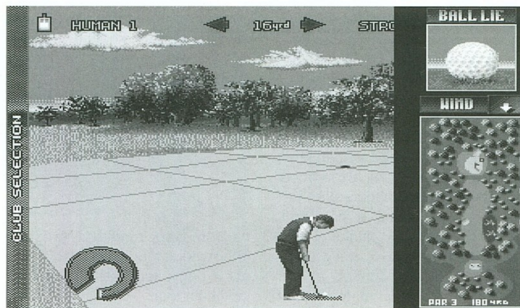
1988: megerősödött önbizalommal indul a francia nyílt bajnokságon, megnyeri, és ezzel újból az európai lista élére kerül.

1989: áprilisban eléri a második nagy álmot, Augustában az első angolként megkapja a kitüntető US Master címet. Az utolsó napot egy rendkívül jó, 65 pontos menettel fejezi be, ám még mindig fej fej mellett halad az amerikai Scott Hoch-hal. A rájátszás tizedik körében Hoch elhibáz egy gurítást, és Nick a 11. körben ütött 'birdie'-je elég ahhoz, hogy a Masters cím ismét, immáron a második éve Európába kerüljön. Nick következő, Dunhill-ben szerzett Masters címe, a világranglista második helyét jelenti számára.



1990: Augustában megvédi US Master címét. Az utolsó menetet 69 ponttal zárva várja ellenfele, Ray Floyd eredményét. A tavalyi évhez hasonlóan ismét rájátszásra kerül a sor, ám a tizedik forduló második ütését elrontja, és a labda 'bunkerbe' kerül. Nick nem adja fel, és a labdát brilliáns módon kiszabadítva megnyeri a rájátszást. Az 1990-es év Nick számára még sok díjat hoz: US PGA Player of the Year (ő az első nem amerikai akinek a díjat odaítélik), Ritz Club Golfer of the Year, British Golfing Press Player of the Year...

1992: A Pebble Beach-i nyílt bajnokságon csak a negyedik helyet képes megszerezni Tom Kite mögött. Az ezt követő skót nyílt bajnokságon is 'csak' a harmadik helyen végez, ám nagy reményekkel készül Muirfildbe, első nagy győzelmeinek színhelyére. Az első két menetet, pályarekordot döntve, 130 pontra teljesíti, így rögtön az első helyre ugrik. Már-már mindenki lefutott meccsre gondol, ám az utolsó napon, két rontás után, Nick visszacsúszik John Cook mögé, a második helyre. Ezt látva beleerősít, az utolsó három ütése kitűnően sikerül, immáron harmadik alkalommal ő Muirfild bajnoka.



Az 1992-es év meghozza a rég várt győzelmet az európai bajnokságon is, 3 ponttal Robert Karlsson előtt végezve övé a győzelem. Nick továbbra is csúcsformában játszik, 1992 októberében megnyeri a Toyota világbajnokságot Wentworth-ben.

A világelső a végső jutalmat talán épp Jack Nicklaustól, a méltán világhírű golfjátékostól kapta, kinek szavai szerint: 'jelenleg ő a világ legjobbja'.

S mint ilyet, őt is elérte végzete: 'megjátékosították'. S láss csodát, ez alkalommal nem az Ocean volt a tettes, a játék mind 16, mind 8 biten a Grandslam gondozásában jelent meg. A két verzió kezelésében és tudásában jelentős különbségek vannak, ezeket a leírás során végig ismertetni fogom, ill. a leírás végén lesz egy külön 64-es szekció. Nem, ígérem nem fogjuk ezt a pár oldalt átengedni az Amigásoknak, de a 16 bites változat is-

mertetése nélkül a leírás nem lenne teljes.

Kezdjünk talán mindjárt egy eltéréssel: már a két változat bejelentkezése sem azonos, a következő pár bekezdés így az Amiga (ill. PC) tulajdonosoknak fog szólni.

A bejelentkezés után a játék az alábbi opciókat kínálja fel:

Coaching: a játék közben fellelhető szituációkat gyakorolhatjuk egy tapasztalt mester (Nick Faldo) segítségével. A kívánt körülmények kiválasztása után Nick mester rögtön hasznos tanácsokkal áraszt el bennünket. A választható körülmények a következők:

Bunker Play: a labda ún. bunkerbe, homokcsapdába esett. Rendkívül kényes állapot, mert csak a Sand Wedge elnevezésű ütő segíthet rajtunk, ám kezdő játékosok még evvel se lesznek képesek kiszabadítani a labdát. Erről bővebben fogunk még beszélni, egyelőre hagyjuk a témát.

Water Hazards: a helyes erő, ill. ütő kiválasztását gyakoroltatja, fürdőnadrág, úszógumi viselése kötelező.

Putting: ha a labda már az ún. green-en található, gurítással ajánlott a lyukba továbbítani. Különböző lejtésű, ill. emelkedésű talajon lehet próbálkozni.

Fade - Draw: ezekről később részletesen fogunk szólni.

Windy Conditions: az enyhe tavaszi szellő meglepő változásokat okozhat labdánk tervezett röppályájában, kis túlzással a szélcsendtől a hurrikánig minden előfordulhat, és minden elő is fog fordulni.

Load Game: egy előzőleg lementett játék folytatását lehet kérni. A megjelenő menüben kattintsunk rá a kívánt állásra.

A round of golf: magát a játékot lehet elkezdeni vele. Kiválasztásakor a gép az alábbi beállításokat kínálja fel (megjegyzendő, hogy a lehetséges üzemmódok 8 biten is ugyenezek, csak más módszerrel, nem kattintással lehet kiválasztani őket, tehát innentől a 64 tulajdonosok is bekapcsolódhatnak. Háromszoros hurrá minden kedves újonnan érkezettnek!):

Stroke Play: célja az egész pálya (18 lyuk) végigjátszása a lehető legkevesebb ütéssel. 1-4 játékos játszhatja. A játékosok sorrendjét az első körben a listából való kiválasztásuk sorrendje határozza meg. A későbbiekben ez módosul, az a játékos üthet először, amelyik a legtávolabb van a lyuktól.



Match play: match play üzemmódban a lyukat az a csapat (személy) 'nyeri' meg, amelyik (aki) a lehető legkevesebb ütéssel képes a labdát a célba juttatni. A meccset az nyeri, aki akkora különbséggel vezet, mint a hátralevő megjátszandó lyukak száma. Ha a 18. lyuk is megjátszásra kerül, és az ellenfelek pontszáma egyenlő, az a csapat nyer, amelyik az ismét megjátszásra kerülő első lyukat megnyeri. A játékosok sorrendje megegyezik a fent tárgyaltakkal, kivéve hogy a csapattagok egymás közt cserélhetik a sorrendet.

Course: A pálya kiválasztására szolgál. 64-en különválasztották a két pályát, ott a kiválasztás már a töltés elején megtörténik.

Season: Az évszak kiválasztására ad lehetőséget. Gyakorlatilag a szél erősségét és a talaj milyenségét határozza meg. *Spring (tavasz):* gyenge szél, nedves talaj (a labda kevesebbet pattog) *Summer (nyár):* közepes szél, változó talaj *Winter (tél):* erős szél, kemény, fagyott talaj

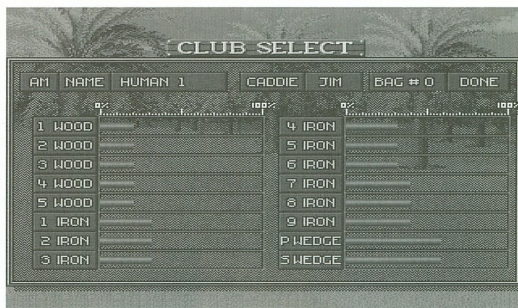
Player Selection: a játékosok kiválasztására szolgál. Nyolc játékos irányította, ill. nyolc számítógép vezérelte játékos közül lehet választani. A tábla tetején található ellenfelek a legjobbak, élükön Nick Faldoval. Ha meg akarjuk változtatni a játékos nevét, kattintsunk a Del ikonra, majd a névre. Ezen a képernyőn lehet az előzőleg lementett játékosok adatait betölteni.

Mielőtt rátérnénk az ütő kiválasztására, szóljunk néhány szót magukról az ütőkről, inkább a golf, mint a játék oldaláról megközelítve a témát. A pályára cipelhető ütők száma legfeljebb 14 lehet, ezek között mindenképpen helyet foglal az ún. putter, a gurító ütő. Ha a labda már a lyukat körülvevő green-en, a pázsiton tartózkodik, a putter-rel lehet elegánsan a lyukba továbbítani (ill. mellé, embere válogatja). Alapvetően kétféle ütő létezik, fémből ill. fából készült. A fémütők számozása tart I1-től I9-ig, a fából készülteké pedig W1-től W5-ig. Az ütő fejének dőlésszöge a számozással arányosan nő. Minél nagyobb egy ütő száma, a labda röppályája annál nagyobb ívű lesz, s természetszerűleg annál kisebb távolságot fog megtenni. Két további ütőről nem beszéltünk még, ezek egyike az ún. pitching wedge, a közelítő ütő. Az igazi profik ezt használják arra, hogy a labdát a lehető legpontosabban a green-re továbbítsák. A másik ütő, melyet szintén melegen ajánlott magunkkal vinni, a sand wedge névre hallgat (szép magyar neve is van ám: homokcsapdaütő!), és mint a neve is mutatja, a labda homokból történő kiszabadítására szolgál. A labda tee-ről történő elindítására szolgál az 1-es jelű faütő, ennek a legkisebb a dőlésszöge, így megy a labda a lehető legmesszebbre. Ezután a kis ismertető után mindenkinek a legteljesebb magánügye, hogy mit visz magával a pályára. A három ajánlott ütőfajtától eltekintve, kb. öt másikkal már minden helyzeten úrrá tudunk lenni. Bár cipelni nem nekünk kell, pénzbe se kerül, válogassunk hát bátran...

Visszatérve a játékhoz: minden ütő mellett látható a hozzá tartozó ún. double click terület (lásd később). Egyelőre annyit, ez határozza meg, hogy mennyire nehéz az adott ütő használata. A gyári könyv szerint kezdők lehetőleg a hosszabb területű, ezáltal könnyebben kezelhető fajtákat részesítsék előnyben.

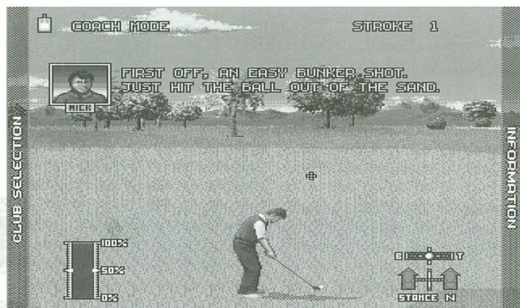
Ezzel ellentétben a helyzet a következő: a játék nyilvántartja ütéseink számát az egyes ütőkre vonatkoztatva, és bizonyos szintek teljesítése után ez a double click terület nő. Ergo, ha nem használunk egy ütőt, a használata életünk végéig ugyanolyan nehéz marad.

Ugyanezen a képernyőn található az AM ikon is, kattintással kiválasztva a játék Amatőr funkcióját kapcsolhatjuk be. Ez a következőképp működik: miután elütöttük a labdát, a játék megkérdezi, honnan óhajtjuk folytatni a játékot. Így lehetőség van a nagyon rosszul sikerült ütések semmissé tételére, ami látszólag hasznos, ám nem érdemes használni. Hosszú távon mindenki jobban jár, ha ezt a funkciót kikapcsolva hagyja, és inkább megtanulja a nehezebb ütéseket is.



Ha két játékos üzemmódban játszunk, megjelenik egy extra ikon is a képernyő jobb felső sarkában. Az ikon két forgó nyilat ábrázol, és a játékosokat cserélhetjük meg vele.

láb hátrább mozdul, 'nyílik' az állás. A jobboldali ikon a jobb lábat mozgatja hátrafele, ezáltal 'zárja' az állást. Nyitott állásból ütve, a labda az indítás után jobbra kanyarodik, zárt állásból indítva pedig balra. A golf berkeiben az első ütésfajtát a 'draw', a másodikat a 'fade' szóval jelzik. Rendkívül hasznosak, hiszen segítségükkel abszolválhatjuk azokat a helyzeteket, mikor egy-egy óriási fa vagy más nem kevésbé szilárd halmazállapotú közeg állja el a labda útját. (Emlékezzünk csak, sokszor Mr. Faldo is csak egy ponttal tudott nyerni!)



A képernyő közepe táján láthatunk egy kis szálkeresztet, ezt mozgatva tudjuk beállítani az ütés irányát.

A nyilat balra mozgatva hívhatunk elő egy menüt, ahol a zsákunkban levő ütők közül választhatunk. Itt található még a Save ikon is, amely segítségével bármely pillanatban lementhető a játékállás. Ez 8 biten megint nem igaz, ott csak a játékos adatai menthetők le, de azok is csak a pálya befejezése után.

Apropó, az itt található Caddy ikonra kattintva választhatjuk ki kísérőnket is. Végezetül itt egy lista az ütőkről, és hogy milyen messze képesek ütni a labdát (jól eltalálva a labdát, szél nélkül stb.)

1W - 275 yds	*2W - 260 yds*
3W - 250 yds	*4W - 235 yds*
5W - 215 yds	*1I - 235 yds*
2I - 220 yds	*3I - 205 yds*
4I - 195 yds	*5I - 185 yds*
6I - 172 yds	*7I - 160 yds*
8I - 148 yds	*9I - 135 yds*
PW - 120 yds	*SW - 90 yds*

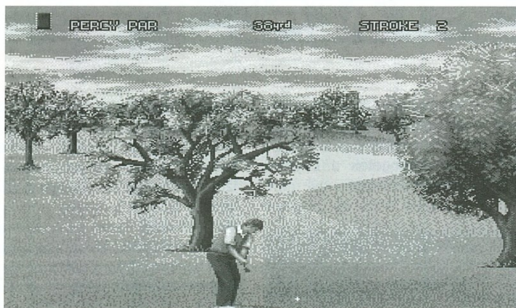
Golfer Direction: a képernyő tetején található két ikon, mint azt az angol elnevezés is sugallja, magát a játékost tudjuk segítségükkel elforgatni. A két nyíl között láthatjuk a távolságot emberünk és a lyuk helyét jelző zászló között. Ettől jobbra helyezkedik el az a számláló, mely az eddig végrehajtott ütések számát mutatja.

A képernyő bal alsó sarkában helyezkedik el az ütés nagyságát szabályozó függőleges téglalap. Kattintással tudjuk a kívánt értéket beállítani.

A jobb szélen, a 'stance' ikon fölött láthatunk valamit, ami úgy néz ki, mintha a golflabda egy célkereszt közepére ragadt volna. Ezt balra mozgatva a labda az elütés után 'hátrafele' fog pörögni, és földet érés után viszonylag hamar megáll. Jobbra mozgatva az előbbivel ellentétes hatást érhetünk el. Gyakorlati hasznát nem sokat tapasztaltam, de ennek akár az én bénaságom is lehetett az oka.

A stance (állás) felirat felett láthatjuk emberünk lábának elhelyezkedését. A baloldali ikonra kattintva a bal

A képernyő jobb szélén találjuk a másik, az előzőhöz hasonlóan megjelenő ún. Information panelt. A panel tetején látható a labda stilizált helyzete, ami meg fogja határozni a használható ütő típusát. Ha a labda balszerencsés módon épp a 'méteres' fűben landolt, egy alacsony számúzású fémütő segíthet csak a bajon. Apropó, a pályán végigvezet egy jól karbantartott, a térképen is jelzett ún. 'fairway', ahol a füvet állandóan nyírják, így ott használható akár a legkisebb számozású faütő is. Az erről való letérés nagyon sok bonyodalmat hoz magával (a labda esetleg fákkal szépen teleültetett területre esik, ahonnan borzalmasan nehéz kihalászni), mindenkinek melegen javaslom, hogy ne tegyen felfedező körutakat. Annál is inkább, mert ebben a játékban, néhány tár-



sával ellentétben, a fa tényleg fa, így a labda se fog keresztülszáguldani rajta.
A labda pozíciója alatt látható a 'szélzsák'. Ez valójában egy nyíl, mely a szél átlagos irányát és erejét mutatja. Ha a pálya egyes területein uralkodó viszonyokra is kíváncsiak vagyunk, kattintsunk rá az alant található térképre. Kellemetlen meglepetéseket lehet elkerülni használatával. Apropó, a játékos az ütés után mindig a zászló felé néz, így a forgolódásra nem kell nagy gondot fordítani.

E rövid kis bevezető után talán el is lehetne már ütni azt az átkozott labdát, ugye mindenki egyetért velem?! Mozgassuk a labda környékére a nyilat, egészen addig, míg az egy kör alakú nyilat nem formáz. Ekkor kattintsunk egyet, majd koncentráljunk a képernyő bal oldalán megjelenő téglalapra. Ha minden igaz, ez a téglalap két helyen is meg van jelölve egy-egy viszonylag rövid fehér vonallal. Kis idő elteltével egy fehér csík fog elindulni. Ha ez a csík eléri az első jelölést, és mi pont ekkor tudunk kattintani egyet, 'wrist snap' hajtódik végre. Sikeres wrist snap 10%-ot ad hozzá az ütés erejéig, ám ha aktivizáltuk, vigyázzunk arra, hogy az ütést a továbbiak során már ne rontsuk el. Ha mégis rontunk, ezt a program a 'double click' terület csökkentésével bünteti. Hogy mi is az a double click terület? Függetlenül attól, hogy kattintottunk-e előzőleg vagy sem, a csík halad tovább, és rövidesen eléri a következő megjelölt területet, na ez az a bizonyos... Ezen a területen belül kattintsunk kettőt az egéren, majd nincs más dolgunk mint hátradőlve várni az eredményt. Ha az első kattintás még a terület előtt történt (HOOK), a labda balra, ill. ha a második a terület után (SLICE), jobbra fog sodródni. Ha mindkét kattintás területen kívül történt, a labda hatalmas ívben repül kb. fél vagy akár egy métert is, majd kezdhetjük újra az egészet.

Ha ilyen módon, és a lehető legkevesebb ütéssel haladunk a pályán, előbb vagy utóbb rákerül a labda a greenre. Itt a program automatikusan átvált a gurító ütőre, s nekünk már csak be kell valahogy szenvednünk (lehetőleg az ütővel) a labdát a lyukba. Megjegyzendő, hogy a pázsit mellett tartózkodva is lehetőség van a putter használatára, és a labdát be is lehet ütni ily módon.

Ezen a ponton be is fejeznénk a leírás 16 bites részét, az Amigások abba is hagyhatják az olvasást, itt következnek a 64-es verzió sajátosságai.

A kezelés természetesen nagy vonalakban megegyezik a 16 bites verzióval, két jelentős különbséget szeretnénk csak kiemelni. Minden olyan beállítási lehetőséget, amely pull-out menükön vagy a képernyőn helyezkedett el, áthelyezték egyetlen nagy, a joystick-kal kiválasztható menübe.

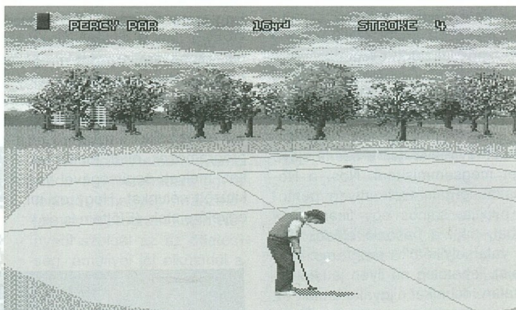
A nyilat vigyük a képernyő tetejére, ekkor a menü automatikusan megjelenik. A következő funkciók közül választhatunk:

View map: a pálya részletes térképe
Strength: az ütés erőssége

Az összes többi funkció megegyezik a 16 bites verzióval.

A második lényeges különbséget akkor vesszük észre, mikor a labda már sikeresen a greenre került. Míg az Amiga verzión a gurítás is az ütésekkel megegyező nézetből történik, a 64-es teljesítménye csak egy felülnézetre volt elegendő. Ha a green állapotáról több adatot is szeretnénk tudni, nemcsak azt, hogy létezik, mozgassuk a nyilat a képernyő felső részére. Az így megjeleníthető adatok a következők:

Speed: a labda sebessége a pázsiton



Overall direction: a labdát eltérítő hatások átlagos iránya
Gradient: a pázsit lejtését jelzi

Hát azt hiszem mára ennyit a golf világából... A játék 16 bites verziója gyönyörű, a 8 bites már kevésbé, de azt hiszem ez természetes. Persze lehet hogy a hiba ismét bennem van, ugyanis először az Amigás változattal játszottam. Na azért a 64-es változattal is nagyon kellemesen el lehet tölteni az időt.

Black úr, a varázsló



C-64 egyveleg

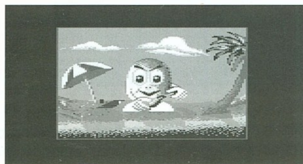
A C=64-esek sanyarú sorsú táborát sajnos egyre kevésbé örvendeztetik meg a kiadók igazán élvezetes és színvonalas programokkal (leszámítva egyet-kettőt, amelyről úgyis bővebb leírást olvashattok), így aztán az újdonságokat bemutató rovatunkban a teljesség igénye nélkül tallózhatunk a stílusok között.



Kezdjük a sort mindjárt a legegyszerűbbel, az úgynevezett Shoot em Up (lőj le minden mozgó alakzatot) csoportba tartozó Space Knight-tal. Gondolom mindenki ismeri azt a fajta űrhajós lövöldözős típust, amikor a felülről látható járművel épületek és a talajból kiemelkedő tereptárgyak közt lavírozva kell a szembejövő ellenséget megsemmisíteni. Nos, a Novotrade által forgalmazott anyag pontosan ezt nyújtja, sajnos egy fikarcnyival sem többet, mint a hasonló elődök. Ha esetleg valamelyikőtök programozásra adja a fejét, lehetőleg ne ilyen játékot írjon, bár talán technikai ujjgyakorlatnak ez is megfelel.



Ha csak egy kicsivel nehezebb feladatra vágyakozunk, akkor céljainknak tökéletesen megfelel a Twice Effect nevű csapat, Thunder Boy című munkája. A kissé Jumping Jack-esre sikeredett játékban úgy kell szintről szintre ugrálva minél több színes golyót összeszednünk, hogy lehetőleg elkerüljünk mindenféle összeütközést a rendre felbukkanó "lépegetőkkel", és a képernyőn néha keresztben átszáguldó rakétákkal. Hogy hol van a címben szereplő "villám", azt nem tudom, lehet hogy arra utal, hogy két perc játék után egy villámgyors resettel csengetek a boynak, persze nem azért hogy hívjam.



Ugorjunk egy lépcsőfokot, és nézzünk szét a "mászkálós-ügyességi" játékok között. Hogy némi magyar érdekeltsége is legyen a dolognak, válasszuk a Lucky Egg című anyagot. Első ránézésre elég Dizzy-s figurát sikerült kitalálniuk, második ránézésre viszont megállapíthatjuk, hogy tényleg elég Dizzy-s. Egy jópofa tojást vezérelve kell képernyőről képernyőre haladva kikerülnünk az akadályokat, és összeszednünk azokat az általunk (és a programozók által) fontosnak ítélt tárgyakat, melyek segítségével végrehajthatjuk kitűzött célunkat. Hogy ez mi, az legyen egyelőre titok. (Előttem is az.)

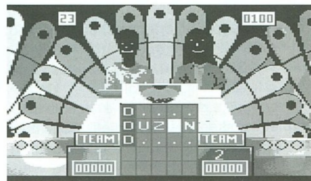


"Popeye a tengerész, hajóját nem éri vész" - énekelték a gyerekek mintegy 20 évvel ezelőtt, amikor a televízió jóvoltából megismerkedhettek a harmincas évek egyik kedvelt amerikai rajzfilmfigurájával,



a spenótfaló Popeye-jel. Mára - ha a két második részt is számítjuk - már negyedik (bár számozás szerint csak harmadik) folytatásban ügyeskedhetünk a rettegett izomzatú tengerésszel, természetesen továbbra is az Alternative Softwarew Limited jóvoltából. Most az éppen roppant divatos pankrációs versenyre kísérhetjük őt el, hogy az Intergalaktikus Pankrátorok Bajnokságán lehetőleg minél laposabbra verjük az ellenünk kiálló "Alieneket", "Thingeket", "Predatorokat" és egyéb förtelmes szájensz fiksön teremtményeket. A mostani gyerekeknek lehet hogy tetszeni fog a játék, de én - mint a húsz évvel ezelőtti gyerekek általában - már inkább Long John Silver vidám hangulatú matrózdalát dudorászom: "Heten a halott ládáján, yo-ho-ho-hóó, meg egy üveg RUM..." (vagy vodka).

Ha már ügyességünket (és türelmünket) megfelelően próbára tettük, próbáljuk meg használni a fejünket is. A PCSI három televíziós vetélkedő ötletéből kiindulva hozta létre a Lingo című programot, melynek elvét valószínűleg már nálunk is sokan ismerik, hála Vitray Tamás esti "tókső"-inak. Akik mégsem tudnák miről van szó, azoknak nagy vonalakban álljon itt néhány magyarázó mondat. Van egy adott ötbetűs szó, amelyet nekünk kell megfejtenünk, méghozzá oly módon, hogy a gép megadja a kezdőbetűt, és néhány másodpercen belül kell mondanunk egy az adott betűvel kezdődő másik ötbe-



tűs szót. Ha sikerül olyat mondanunk, amelynek további betűi megegyező helyen állnak a kitalálandó szóéval, akkor azok kigyulladnak. Ha szerencsénk van, akkor öt kísérletből ki lehet találni. Mondok egy példát: a kitalálandó szó: iszik. Első kísérletünk mondjuk : ikrek. A második "k" - mivel a helyén van, égve marad. Másodikra legyen "illik" Most már az világít, hogy I..IK, és innen már viszonylag könnyű harmadikra kitalálni a keresett

C-64 egyveleg

szót. A játékkal csak egy probléma van, de az elég súlyos. Ahelyett, hogy a világon mindenütt elfogadott magyar nyelvezetet használná, sajnos csak a teljesen elavult oxfordi tájszólást érti meg.

Mivel ezekben a hetekben tetőzik a futballáz az országban - legalábbis úgy gondolom, hogy a magyar-görög meccs környékén jelenik meg ez az írás -, vesztegessünk néhány szót az Addictive Games által jegyzett focimenedzser programra. Az alkotókat cseppet sem befolyásolta, hogy Football Manager 3. címen már 1990-ben is megjelent egy munka, igaz, hogy míg az válogatott csapatokkal foglalkozott, ebben az újban az Angol Szövetség négy osztályába avatkozhatunk bele. Mint általában a C=64-es menedzser-programoknál, itt is a csapnivaló grafika, és a változatos lehetőségek tárháza a jellemző. Hét fő opció többszáz variációs lehetőségével próbálhatjuk meg csapatunkat bajnoki címre trenírozni, már persze ha van türelmünk végigvárni a kishíján "real-time"-ban folyó mérkőzések lefolyását. Az igazság kedvéért azt azért meg kell jegyezni, hogy maga a menedzselés valóban szinte az összes teendőt felöleli.



Most egy kis szöveg, sajnos technikai okokból kép nélkül: Krisztus után az 1100. év decmber havának 14. éjjelén többen is látni vélték azt a sötét árnyat, amely a király hálótermének ablakán bemászva, az uralkodót egy késszúrással jobblétre szenderítette. Most rajtad a sor, hogy felvedd a harcot a sötétség gonosz erőivel szemben. Eddig tart a mese, mely szinte misztikus középkori hangulatot áraszt. Nos, a valóságban a German Designe Group által fejlesztett Inherits of the Throne című programban lényegesen kevesebb a misztikum, viszont egy igen jól kivitelezett stratégiai játékot ismerhetünk meg. Nem egészen North & South színvonalon, de azért megjárja. A C=64-hez képest szokatlanul sok választási lehetőséget beállítva szállhatunk szembe (akár többen is) a zsarnokkal. Azok a stratégiai-játék kedvelők, akik a North & South-on, vagy a Conquestadoron edződtek, nyugodtan gazdagíthatják programtárukat, ezzel a kifejezetten bonyolultnak mondható alkotással.

Elég bizarr ötlet, hogy ilyenkor télvíz idején, mikor az ember fe..izé...füle is befagy, azt gyakorolja, hogyan tudja nyári szabadságát a legeredményesebben eltölteni. De nincs mese, ezt kell tennünk, ha be akarunk szállni a Chris Cemper által kieszelt Hollyday Games című sportjellegű versengésbe. Összesen hat sportágban küzdhetünk a dícsőségért. Az alkotó munkáját dícséri, hogy a grafikák tiszták és jól áttekinthetőek, nyoma sincs a mostanában egyre terjedő elnagyolt maszatolásnak. A program külön előnyéül szolgál az az ötletesség, amellyel jól elkülönül a megszokott sportjellegű kreatúráktól. Mert bár megtalálható benne az úszás, a búvárkodás, vagy a horgászat is - bár ezek sem a megszokott módon -, azzal a versenyszámmal, hogy "hogyan pakoljuk meg nyaralás előtt a legrövidebb idő alatt a legfeleslegesebb holmikkal a kocsit" még sehol sem találkoztam. A kérdőjellel ellátott versenyág pedig egyenesen elgondolkodtatott: vajon hogyan született a nyári távolbaköpő verseny ötlete. Aztán megfejtettem a titkot: még tavaly nyáron, a csongrádi Tisza-part égető homokjában álltunk sorba folyékony kenyérért, amikor az előttünk dülöngélő fickóhoz odalépett a felesége, és megkérdezte:

- Nem lesz még elég, fiam? - utalt az előtte benyakalt tucatnyi jeges Holstenre.

- Ugyan anyukám, hiszen vattát köpök! - hangzott a válasz, majd a nyomaték kedvéért megmutatta...

Dzsambo Steven

Egy kis kedvcsinálóként, lássuk az 1992-es év legjobb programjait, a GURU MAGAZIN díjazásában:

Akció 1992.

1. Street Fighter II.	U.S. Gold
2. Project-X	Team 17
3. Laser Squad	Krisalis
4. Roger Rabbit	Infogrames
5. Fire and Ice	Renegade

Szimulátor 1992.

1. F-15 III.	Microprose
2. Falcon 3.0	Microprose
3. Formula One G.P.	Microprose
4. Comanche	Novalogic/U.S.Gold
5. No Second Prize	Thalion

Kalandjáték 1992.

1. Alone in the Dark	Infogrames
2. Indy 4.	Lucasarts/U.S.Gold
3. MonkeyIsland II.	Lucasarts/U.S.Gold
4. King's Quest 6.	Sierra
5. KGB	Virgin Games

Szerepjáték 1992.

1. Wizardry 7.	SirTech/U.S.Gold
2. Darklands	Microprose
3. Ultima Underworld	Origin/Mindscape
4. Ultima 7.	Origin/Mindscape
5. Black Crypt	Electronic Arts

Különdíj 1992.

1. Sim Life	Maxis/Ocean

Olcsóbb lett a GURU, de csak az előfizetőknek!

Ha előfizetsz, nem emelkedik az ár, tehát 1 évre marad 1800 Ft, félévre 900 Ft.
Március 20-ig teljes évre előfizető olvasóinknak könyvajándékkal kedveskedünk!

Az 'A' és 'B' paraméterek (argumentumok) egy-egy címzést jelölnek. A címzések két részből állnak: címzési mód és maga a cím. A REDCODE négyféle címzési módot ismer:

1. (#) közvetlen számadat megadása. Ez a címzési mód csak a MOV, ADD, SUB, CMP utasítások 'A' argumentumában, illetve a DAT utasítás egyetlen 'B' argumentumában szerepelhet. Ennek oka, hogy az egész játék az ARÉNÁ-val és az utasításokkal együtt csak relatív címzéssel zajlik, vagyis a csataprogramok nem tudják, hogy az ARÉNÁ-ban pontosan hol helyezkednek el, csak a saját címükhöz képest relatívan számolhatnak.

2. ($) közvetlen cím megadása. Ilyenkor a műveletet nem az argumentummal végezzük el, hanem annak az ARÉNA-beli memóriarekesznek a tartalmával, ahová az argumentum (relatívan) mutat.

3. (@) közvetett (indirekt) cím megadása. Ilyenkor a műveletet annak a memóriarekesznek a tartalmával végezzük, amelyikre az argumentum által (relatívan) mutatott memóriarekesz 'B' argumentum-mezeje (relatívan) mutat.

4. (<) közvetett cím, és automatikus csökkentés. Ugyanaz, mint az előbb (@), csak mielőtt a címkiszámolást elvégezzük, a köztes memóriarekesz 'B' argumentumát eggyel csökkentjük.

Ha a címzési módot jelölő szimbólum elmarad, akkor a cím alapértelmezésként közvetlen (relatív) címként ($) értékelődik.

A közvetlen adat megadása (#) nemcsak annyiban tér el a többi címzési módtól, hogy itt nincs mit relatívan értelmezni (míg a többit csak úgy szabad), hanem egy érdekességgel is bír. Ha a MOV vagy a CMP utasítás 'A' argumentuma közvetlen, akkor csak az az egy számadat mozog a 'B' által mutatott megfelő memóriarekesz 'B' arg-mezejébe (illetve a CMP-nél hasonlítódik vele), míg ha nem közvetlen, akkor az 'A' által mutatott memóriarekesz mind az öt mezeje mozog a 'B' által mutatott memóriarekesz öt mezejébe (ill. hasonlítódik). Így nyílik lehetőség nem csak egész utasításokat mozgatni, hanem egyes utasításoknak csak a 'B' mezejét megváltoztatni.

Sok szó esett már a titokzatos küzdőtérről, az ARÉNÁ-ról. Ez nem más, mint a memória egy körfolytonos része, amely a csataprogramok számára van fönntartva. Az ARENA 8000 memóriarekeszből áll, azaz 8000 utasítás helyezhető el benne. Az utasítások címzéstartománya is ehhez igazodik: a cím REDCODE-ban egy -8000..8000 intervallumba eső egész.

A REDCODE egyik legérdekesebb utasítása az SPL A, amelyik megosztja a vezérlést az 'A' által mutatott, és az SPL utáni utasítás között. Ez teszi lehetővé a csataprogram szaporodását, s így egyszerre több ágon való futását. A MARS a csataprogram futó ágait nyilvántartja, és ezeket sorban végrehajtja (minden lépésben a következő ágat), így egy két ágból álló program kétszer lassabb egy egyetlen ágból állónál. Egy csataprogramnak egyszerre legfeljebb 64 ilyen párhuzamos ága lehet.

Nézzünk példát csataprogramokra. A legegyszerűbb az ördögfiókának nevezett program, amely csupán egyetlen utasításból áll:

```
MOV 0 1
```

Látható, hogy a program nem tesz egyebet, mint a 0. (relatív) memóriarekesz tartalmát, vagyis magát a MOV 0 1 utasítást az 1. (relatív), vagyis a következő memóriacímre másolja. Mivel ezután a vezérlés a következő címen folytatódik, ott addigra egy újabb MOV 0 1 utasítást talál, és az egész kezdődik elölről. Az ördögfióka újra meg újra végigszáguld a memórián. Hogyan lehet "kivégezni" az ördögfiókát? Például az ördögfióka-űzővel. Ez a program már két utasításból áll:

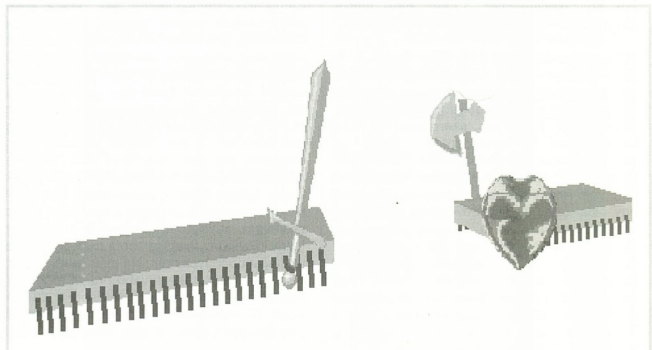
```
MOV #0 -1
JMP -1
```

Az ördögfióka-űző egy bombát (#0) hajít maga mögé (a -1. címre), majd visszaugrik ugyanerre a (bombahajító) utasításra. Amint közeledik az ördögfióka, egyszer csak beleakad az ellene dobott bombába és "elpusztul".

Mit is jelent az, hogy egy program "elpusztul"? Azt, hogy minden élő, azaz futó ága egy végrehajthatatlan DAT utasításba torkollik, vagyis minden ág leáll. A csataprogramok feladata tehát az, hogy minél több bomba célbajuttatásával az ellenfél program minden futó ágát leállítsák. Ha ez nem sikerül egyik félnek sem a megadott időn belül (ez rendszerint 600 000 lépés), akkor az eredmény döntetlen.

E sorok írójának nem titkolt célja, hogy kedvet csináljon a memóriaháborúzáshoz és a leendő magyarországi bajnokságon való részvételhez. Addig is az itt leírt szabályok alkalmazásával bárki írhat csataprogramot, sőt a vállalkozóbb kedvűek megírhatják a saját Memory Array Redcode Simulator-ukat, így a gyakorlatban is "összeereszthetik" a csataprogramokat.

KáTé





LEVELEZÉS

Jó reggelt, kisdobosok! Széles nagy jókedvemben azt gondoltam, írok megint egy oldal levelezést nektek, hagy örüljetek végre ti is valaminek. Köszönöm kérdéseiteket, jól vagyok, pláne most, hogy sikerült kigyógyulnom ebből a remek kis B vírusnak elkeresztelt aranyoskából. Remélem ti is majd' kicsattantok az egészségtől és készen álltok arra, hogy belekezdjünk e havi rajgyűlésünkbe. Tehát nincs más hátra, mint előre!

Újabb két téves levél

Kedves GURU! Születésnapom alkalmából szeretnék egy Amiga 600-ast. Előre is köszönöm! (K. Károly, Szolnok)

Tisztelt (A3000-es) GURU Team! Nyomassatok egy Amiga 3000-est. De szaporán ám! Zárójelben megjegyzem, hogy a születésnapom április 4.-én van. (Bocs a brutális megfogalmazásért, de 10-15 darab konyakosmeggy után ez nem is csoda. Egyébként azért józan vagyok.) Ha nem tudjátok küldeni az Amiga 3000-est, akkor beérem egy 500-assal is. Jelige: édes kedves 3000-es (Czakó Attila, Dunaharaszti)

Bang! Na először is megkeresem az államat... Ok, megvan. Áruljátok már el nekem kispajtások, hogy ki mondta azt nektek, hogy mi mindenkinek csak úgy nyomatjuk az Amigákat? Vagy egyszerűen csak nem ismeritek a naptárt? Merthát 1: karácsony elmúlt, Télapó címe egyébként is más; 2: Télapó és a mi feladatunk amúgy is alapvetően különbözik; 3: április 1. pedig még messze van az ilyen jópofa kis tréfákhoz. Valamint a félreértések elkerülése végett közlöm azt is, hogy egyikünk sem a Rócsild bácsi, sőt rokonaink listáján sem szerepel ez a név (sajnos). Tehát figyelem, fontos közlendő következik: most és a későbbiekben sem fogunk senkinek Amigát/PC-t/miegyebet küldeni, és ezt kéretik mindenkinek alaposan megtanulni. Visszadumálásnak helye nincs. Aki a későbbiekben mégis hasonló tartalmú levelet kíván írni, annak a következőket tanácsolom: 1. meg se írja, 2. ha mégis megírta, tépje gyorsan össze, 3. a levelet adja fel a saját címére, 4. végezzen stílustanulmányt vagy ne egyen sok konyakosmeggyet, 5. stb. Erről ennyit, téma részemről (legalábbis remélem) lezárva.

PC-s reklamáció

TGT! (Tisztelt GURU Team!) Nagy nehezen, de végre mégis rászántam magam, hogy írjak nektek. Ezért tehát egyből a közepébe vágok. Mivel nekem PC-m van, szeretném, ha PC-s demologiával is foglalkoznátok, ahogy az 1993/1-es számban megígértétek, csak éppen a következő (1993/2) számban híre-hamva sem volt. Annál inkább a jó öregnek. Kapásból egy oldal (aminek nagyon örülök, mert régen nekem is az volt, és fájó szívvel váltam meg tőle). Szóval remélem lesz PC-s demológia!! Na mindegy, nem nyaggatlak tovább, mert még Brazil széttépi a levelemet (lehet, hogy már megtette) *(Nade kérem! Hát mit gondoltok ti rólam??? - Brazil)* Amúgy az újság szép (...) Továbbá annak is örülnék, ha a PC-s programok mellé odaírnátok, hogy milyen típusú monitorokon fut, mert nincs mindenkinek SVGA monitora (többek között nekem sem). Jaaa! Még el nem felejtem, hogy-hogy ti nem emeltétek a lap árát??? Na ennyi volt a móka mára (ja, ez már rég kiment a divatból). (Szabó Zoltán és Kalkoczka Csaba, Jászfényszaru) Ui: Brazil, ha lehet a kérdéseimre az újságban válaszolni, mert még a végén beGURUlok!!! Az ajándékomat meg tedd ki a falra (de ne a WC-be) Ui v2.0: Brazil, kérlek még azt is írd meg, hogy a SANITY-nak van-e (volt-e) ELYSIUM vagy VOLKER TRIPP című demója, és ha volt kb. mikor készítették, OK?

Kezdjük a legfontosabbal. A "véget ért a móka mára" kezdetű örökzöld NEM ment ki a divatból, csak nem lehet mindig azt ismételgetni, mert akkor a publikum azt gondolná, hogy nem tudok mást. A PC-s demológiát egyébiránt nem konkrétan ígérte a Jean, hanem azt mondta, lehet hogy lesz. Hát igen, lehet hogy lesz. A PC-s programoknál azért nem írjuk ki, hogy milyen monitoron megy, mert egyrészt az a videokártyától és nem a monitortól függ (na ez most egy nagy megabölcsesség volt), másrészt szinte majdnem mind megy mindegyiken, kivéve a játékok 80 százalékát, ami csak VGA-n. A SANITY-nak fogalmam sincs, hogy milyen demoi voltak vagy vannak és Jean-t nem tudtam elérni (pedig tényleg megpróbáltam), ezért maradjunk annyiban, hogy LOTETU című demója biztos nem volt. Bővebbet a valamikori PC-s demológiában olvashatsz majd. Valamikor. Talán. Esetleg. Ohó! Nem tudom észrevetted-e, de közben azért mégiscsak felment a lap ára. Hurrááááá!!!

Sandokan apó levele

Hi(-hi) Brazil! Épp a lapotokat olvasva 5lött fel bennem az a frenetikus gondolat, hogy egy jól irányzott levéllel befolyásoljam további személyiség fejlődésedet. Néha már azon veszem észre magam, hogy lelkesen és kitartóan (mint egy kisdobos!) olvasom a GURU nevezetű kreálmányotokat. Be kell vallanom, hogy egészen megtetszett az újságotok. Engem nem kifejezetten érdekelnek a játékleírások, de nyelvezetük és illusztrációjuk miatt nagyszerű szórakozást nyújtanak. Azonban néhány ismertető készítője valószínűleg hormonális zavarai közepette vetette papírra legújabb sikereit - de azért még jók. Erről jut eszembe (meglehet, hogy már előttem is kérdezte valaki, de én még nem tudom) miért hívnak téged -nevezed magad- Brazilnak? Egyébként engem nyugodtan szólíthatsz Sandokánnak, ha neked így jó... A levelezés pompás dolog, kis kikapcsolódás (turn off) a sok "száraz szakmai" téma után/előtt, bár néha már attól félek, hogy rekeszizomsorvadás miatt kiteszik rám a Break-Down feliratú táblát... A hardware ismertetők kimondottan jók. Ezek hatására mindjárt rákapcsoltam a macskámat a COM1 és COM2 portokra. (Szegény macska azóta csak soros egeret hajlandó fogyasztani) Na mára ennyi elég is lesz, nem fárasztalak tovább. Végül még hagy tegyek fel egy személyes kérdést: A 93/2-es szám 77. oldalának felső színes képe nem téged ábrázol? (Viszlai Szilárd, Mucsony)

Nem engem ábrázol. Sokkal rövidebb hajam és sokkal idétlenebb vigyorom van, egyébként is én fiúból vagyok. Namármost ami a nevemet illeti, annak története hosszú, ám roppant érdekes, lehet, hogy írok róla egy könyvet. Előzetesként csak annyit, hogy nem én találtam ki, hanem néhai nagyapám kb. 2 éves koromban, és azóta büszkén viselem. Bővebbet majd életrajzi regényemben olvashatsz kb. 194 év múlva (senki kedvéért nem kapkodom el a dolgot). Ja igen, és ha úgy gondolod, szedd már le a macskádat a soros portról...

Vers mindenkinek

Tisztelt Szerkesztőség! E levelet most komolyan írom, mert most nem vagyok olyan vicces kedvemben. Na szóval azért írtam be, hogy megrendelhessem (...), küldjenek nekem egy olyan papírt, melyre rá van írva az Atari Falcon 030 jellemző tulajdonságai. Ezt nagyon megköszönném. A magazin tetszik. Jó. Kitűnő. Tényleg jó. Ja és a GURU 7-es számában található Atari rovat 1. lapján levő német (TOS) nyelvű magazint, ha lehetséges és megvan megrendelném (ha 500 Ft alatt van). (Szele Balázs, Székesfehérvár)

Guruló vers

Megy a GURU, megyen már
Még mindig olcsón veszem ám
6 százalék AFA-val
Gatyám teszem rája
De semmi baj nincs még ám
Élvezeti cikk lett már
GURU nélkül nincs élet
Kábítószer lett nekem
A GURU legyen veletek!
Vásároljátok rendszeresen
De addig is ne feledjétek:
A GURU legyen veletek!

Ui: Van egy tengerimalacom, Dezsőnek hívják, s szeretném ha ő jelképezné a "Nagy GURU"-t. Angóra, hosszúszőrű malac, fehér szőrét vörösesbarna foltok tarkítják. A legközelebbi GURU-ban, vagyis a legközelebbi nem elkészült GURU-ban próbáljatok belőle sztárt csinálni. A GURU (Dezső) legyen veletek!

Wow! Mester, önnek sikerült rím nélküli verset alkotnia, és ez nagy szó. Fantörpikus, megagigahiperszuper, lenyűgöző, döbbenetes, iszonyúúúúúúú!!! Térjünk gyorsan át egy másik témára. Falcon ügyben olvass talán bele az Atari rovatba, szerezz be néhány külföldi újságot (momentán nekünk éppen sajnos nincs ésazthiszemhogytalánholnapsemleszmég), és reménykedj, hátha végül mégis megjelenik az a szegény gép. Más. Sajnos Dezső már nem lehet a kabalafiguránk, mivel ilyen már van, csak eddig nem volt publikus, most azonban leleplezem. Úgy hívják őt, hogy DrótMalac (tatatataaaamm!!!). Gondolkozom, mit is mondhatnék róla röviden? Hmm, talán csak annyit, hogy én kedvelem.

Ha jól látom, betelt az erre a hónapra kiszabott oldal, de sebaj, jövő hónapban majd folytatjuk. Már csak a búcsú felemelő pillanatai maradtak hátra, vagyis véget ért a móka mára... Na ugye, hogy nem ment ez ki a divatból!

Brazil

NORTON COMMANDER

Azt mondták nekem páran, hogy jó lenne ha írnék a Norton Commander-ről. Meglepődtem. Ezt nem fújják álmukból felébresztve az emberek!? Rá kellett döbbennem, hogy nem. Elgondolkoztam egy kicsit a dolgon és rájöttem arra, hogy sokan nem tudják maguktól megfejteni a programokat. Ezért ebben a számban elmesélem a Norton-ról tudnivalókat. Elnézést kérek azoktól, akik a Norton-nal álmodnak minden nap, de fontos, hogy számítógépes ifjúságunk ne lémerré váljon. Jó lenne, ha mindenki elolvasná, mert biztos fog egy két új dolgot találni benne.

A Norton Commander a DOS funkciók begépelésétől menti meg az embert, ezenkívül sok minden másra használható. A legegyszerűbb funkciók:
F1 - **Help** - Interactív (állandóan igénybevehető) segítség.
Tabulátor - Ablakváltás.
Insert - Kijelölés/törlés csoportból.
Szürke plusz/minusz - Szelektált kijelölés/törlés csoportból.
F3 - **View** - Egy file belsejének megtekintése.
F4 - **Edit** - Egy file tartalmának szerkesztése.
F5 - **Copy** - A két ablak között, vagy a fastruktúrában másolás. A fastruktúrában úgy tudunk másolni, hogy a Copy ablakban a Tree opcióra megyünk. Itt ki tudjuk választani a szívünkhöz legközelebb álló directoryt.
F6 - **Move/Rename** - Mozgatni vagy átnevezni tudunk egy filet. Itt is megtalálható a tree opció. A mozgatásnál csak egy <Enter>-t kell ütnünk a kiírt útvonalra, míg az átnevezésnél egyszerűen elkezdjük gépelni az új nevet, majd <Enter>.
F7 - **Make Directory** - Directory készítés.
F8 - **Delete File** - File törlése.
F10 - **Quit** - Kilépés a Norton-ból.
F9 - Belépünk a felső menübe. Ez sok almenüt tartalmaz: *Left/Right panel, File, Commands, Options.*
Left/Right panel:
Brief - Csak a file-neveket jeleníti meg.
Full - Az összes információt megjeleníti.
Info - Az aktuális disk-ről információkat kapunk.
Tree - Az aktuális disk fastruktúrája.
Quick view - Mindig annak a file-nak a tartalma látszik, amelyiken a másik ablakban áll a kurzor.
Link - Egy előző számban már leírtam.
On/Off - A panel ki/be kapcsolása.
Name - Név szerinti rendezés.
Extension - Kiterjesztés szerint.
Time - Keletkezési idő szerint.
Size - Méret szerint.
Unsorted - Nem szortírozott.
Re-read - Újraolvassa a directory-t.
Filter - Szűrőfeltételek.
Drive - Drive választás.

Commands:

NCD Tree - A fastruktúra kirajzolódik,ebben mászkálva válthatunk directory-t.
Find file - File keresés.
History - Amit begépelünk, az egy tizenhatsoros pufferbe kerül. Innen bármikor visszahívhatjuk ezzel a funkcióval.
Ega lines - Átvált EGA üzemmódba.
Swap panels - Megcseréli a két panelt.
Panels On/Off - Panelok be/ki.
Compare Directories - Directory-k összehasonlítása.

Menu File Edit - Legegyszerűbben egy példán tudom szemléltetni:
F1: Turbo Pascal 5.5 c:\turbo\turbo.exe
Ha ezt lementjük, akkor az F2 gomb lenyomásakor, megjelenik a menü, melyben most már szerepel az 'F1 Turbo Pascal 5.5' felirat. Ha erre ráütünk egy <enter>-t, vagy lenyomjuk az F1-et, akkor kiadja a 'c:\turbo\turbo.exe' parancsot.

Extension File Edit - Ezt is egy példán keresztül szemléltetném:
lbm: c:\vpic.exe !.!
Ha ezt mentjük le, akkor ha egy 'lbm' kiterjesztésű file-ra ütünk <enter>-t, akkor kiadja a norton a 'c:\vpic filename.lbm' parancsot. A felkiáltójelek szerepe tökéletesen dokumentált a szerkesztőben.

A Files almenüből csak egy alponttal nem találkoztunk még:
File Attributes - a file attribútumát állíthatjuk be:
Read only - Csak olvasható file,
Archive - Normál file,
Hidden - Titkos file,
System - rendszerfile. Ezek kombinálhatóak is.

Options: *Configuration, Editor, Auto menus, Path prompt, Key bar, Full screan, Mini status, Clock*
Ezek közül egy-két lényegeset említek meg:
Editor - Itt állíthatjuk be, hogy milyen editort használjunk. Beépítettet vagy külső szerkesztőt. Megadhatjuk az editor indító parancsát. A szerkesztést az F4-gyel (kiválasztott) vagy az ALT-F4-gyel (nem választott) indíthatjuk.
Auto menus - Ha be van kapcsolva, akkor a Norton belépéskor rögtön bekapcsolja a menüt.

Sok funkció (szinte minden) elérhető CTRL kombinációkkal. Felsorolom őket:
CTRL a - A sorban egy szót balra lép
CTRL s - A sorban egy betűt balra lép
CTRL d - A sorban egy betűt jobbra lép
CTRL f - A sorban egy szót jobbra lép
CTRL g - U.a. mint a delete
CTRL h - U.a. mint a backspace
CTRL w - A kurzor előtti szót törli
CTRL t - A kurzor mögötti szót törli
CTRL k - A kurzor mögötti szöveget törli
CTRL y - Egy sort töröl

CTRL q - Quick View
CTRL e - History (következő)
CTRL x - History (előző)
CTRL <enter> - kurzor sorának lemásolása
CTRL r - Újraolvassa a panelt
CTRL u - Megcseréli a két panelt
CTRL i - U.a. mint a tabulátor
CTRL o - Kikapcsolja a paneleket
CTRL p - Panel kikapcsolás (csak az egyik)
CTRL l - Info
CTRL b - Kikapcsolja a funkciókat (alul)
CTRL \ - A Root directory-ba lép
CTRL m - Enter

CTRL F1 - Bal panel kikapcsolása
CTRL F2 - Jobb panel kikapcsolása

ALT F1 - Bal ablak drive választása
ALT F2 - Jobb ablak drive választása
ALT F7 - Search: File keresés.
ALT F8 - History
ALT F9 - Ega Line: Ega üzemmódba vált.
ALT F10 - Tree: A fastruktúrába lépünk.

Speciálisan az Editorban
CTRL q - A köv. bill. adatként értelmeződjön
CTRL r - Lap fel
CTRL c - Lap le
CTRL e - Kurzor fel
CTRL x - Kurzor le



Molnár Károly

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Rendhagyó módon (kérésetekre) most az Amiga hangjáról lesz szó.

A hang a levegő nyomásváltozása, melyet fülünkkel érzékelünk. Ha ezt a nyomásváltozást grafikonon ábrázoljuk úgy, hogy a vízszintes tengely az idő, a függőleges pedig a levegő pillanatnyi nyomásértéke, akkor a hang hullámformáját kapjuk (ez az, amit az egyes hang-, illetve zeneszerkesztő programok előszeretettel rajzolnak ki a képernyőre). Az egyes hullámformákat az agyunk más-más hangszernek érzékeli, röviden csak azt mondjuk, hogy más a hangok színezete (pl.: egészen más egy dobhang hullámformája - és ezzel együtt a hangszíne -, mint egy hegedűé).

A hangszínen kívül még két nagyon fontos jellemzőre kell kitérnünk: a hangerősségre és a hangmagasságra. Minél nagyobb a levegő nyomásváltozása annál hangosabban, illetve minél szaporábban követik egymást ezek a nyomásváltozások, annál magasabban szól a hangszer.

Ha az előbb említett grafikont nézzük, akkor a hullámforma-görbe függőleges kitérése a hang erősségét (röviden: amplitúdóját), a kitérések gyorsasága (tehát a vízszintes elrendeződése) a hang magasságát (röviden: frekvenciáját) jellemzi.

Az Amiga DMA-ja egyidőben maximum 4 digitalizált hang lejátszását teszi lehetővé, kb. 28000 Hz maximális lejátszási frekvenciával. A hangok 8 biten vannak digitalizálva, ami annyit jelent, hogy hullámformájuk függőleges kitérése (amplitúdója) 256 különböző értéket vehet fel (-128-tól +127-ig). A 28 kHz-es maximális lejátszási frekvencia azt jelenti, hogy az egymás után eltárolt amplitúdó értékeket 1/28000-ed másodpercenként teszi ki a hardware a hangkimenetekre (ahol a digitális jelekből egy A/D konverter, a jeleknek megfelelő feszültségszinteket állít elő), tehát másodpercenként 28000 hangadatot kell mozgatnia (ez persze a maximum).

Mi kell ahhoz, hogy egy hangot megszólaltassunk? Először is a hang (illetve az őt leképző számsorozat) kezdőcíme a memóriában, valamint ezen számsorozat hossza (word-ökben). Ezenkívül a hang magassága és hangereje.

Az egyes hangadatok elővétele közben a DMA várakozik (minél többet várakozik, annál kisebb sebességgel játssza le a hangot, így az annál mélyebben szól). Ezt a várakozási időt nevezi a szakirodalom periodusnak. Az elérni kívánt lejátszási sebességhez tartozó periódusértéket a következő módon lehet kiszámítani: periodus = 3579545/lejátszási sebesség (Hz). Tehát, ha egy hangszert 3579,5 Hz-cel akarunk lejátszani, akkor a periodusértéket 1000-re kell beállítani (ilyenkor minden egyes új hangadat elővétele előtt 1000 ciklusidőt fog várni a DMA).

A hang megszólaltatásakor 64 hangerőszint áll rendelkezésünkre (természetesen a 0 hangerőszint egyenértékű azzal, ha nem szólaltatjuk meg a hangszert).

A $96-os DMA-regiszter alsó 4 bitjében lehet beállítani, hogy melyik hangcsatornát szeretnénk be-, illetve kikapcsolni. A 0. és a 3. hangcsatorna a bal, az 1. és 2. hangcsatorna a jobb oldalon szól (stereoban). Ugyanezen regiszter 9. bitje a DMA-t engedélyező bit, a 15. bit pedig az ún. set/clr bit, vagyis itt adhatjuk még, hogy az adott biteket magasra szeretnénk állítani, vagy törölni akarjuk. Tehát, ha $0001-et írunk bele, akkor (mivel a 15. bit nulla) törlésként értelmezi és az egyetlen beállított bitet (a nulladikat) fogja törölni, tehát kikapcsolja a 0. hanggenerátort.

Ahhoz, hogy a legegyszerűbb módon megszólaltathassunk egy hangszert, még két dolgot kell ismernünk. Egy hanggenerátor bekapcsolásakor nem tudhatjuk, hogy (mivel előzőleg valaki piszkálhatta...) éppen milyen állapotban van, ezért célszerű először kikapcsolni, majd az új hangparaméterek beírása után bekapcsolni azt. A gyakorlatban általában el szokták felejteni azt, hogy a kikapcsolás és az újbóli bekapcsolás között legalább két DMA hívásnak le kell zajlania (ha ez nem történik meg, akkor az előző hangszer fog továbbra is szólni (vagy összekutyulódik)). Egy DMA hívás egyenlő az előbbiekben említett periodus idejével. Tehát minél mélyebb az éppen lejátszás alatt levő hangszer (minél kisebb sebességgel játsszuk le), annál többet kell várni (ez nagyon mély hangszereknél már-már eléri a 20 rasztersort).

Mikor a DMA a hangszer végére ért, újból elkezdi lejátszani, ezért meg kell állítani (különben a végtelenségig játssza). Ennek két módja van. Az egyik az, hogy megszakítást kérünk arra az esetre, amikor a DMA végzett a hang lejátszásával. (Őt azért nem ajánlom, mert ugyanazt a megszakításvektort használja, mint pl. a "blitter kész" megszakítás.) A másik módszer (ezt alkalmazzák a legtöbben) azon alapul, hogy mikor a DMA végére ér a hangszernek, akkor az újbóli lejátszáshoz előveszi annak kezdőcímét és a hanghosszat. Ha időközben ezeket újraíjuk, akkor az új értékeket fogja használni.

A hangszert úgy "hallgattathatjuk el", hogy miután parancsot adtunk annak lejátszására, a hanghosszat visszaállítjuk 1-re. Ez annyit tesz, hogy amikor a hang végére ért a DMA, akkor a hang első két byte-ját fogja ismételgetni. Fontos, hogy e két byte tartalma azonos legyen (legjobb, ha 0), különben a két adat "négyszögjel" hullámformaként működik és sípoló hangot ad. Ha ez nem megoldható, akkor a hang kezdőcímét is újra kell írni egy olyan tárcímre, ahol pl. $0000 van.

```
         moveq   #0,d0        ;0. hanggenerátor
         move.w  d0,$dff096   ;régi megáll

         move.w  #$300,d1
lassít:dbf       d1,lassít    ;favágó módszer

         lea     $dff0a0,a6   ;hang bázis
         move.l  d0,d1        ;az egyes hang-
                              ; generátorok
         lsl.w   #4,d1        ;$10 távolságra
                              ; vannak
         add.l   d1,a6        ; egymástól
         move.l  kezdőcím,(a6) ;memória
                              ;    cím
         move.w  hossz,4(a6)
         move.w  period,6(a6)
         move.w  hangerő,8(a6)

         or.w    #$8200,d0    ;DMA engedély
         move.w  d0,$dff096   ;indul a műsor
         move.w  #1,4(a6)     ;a megálláshoz
```

Végezetül két gondolat a hangminőségről. Mivel a hang DMA prioritása kisebb, mint a képé, a hangminőség romlik az újabb bitplane-k bekapcsolásakor és különösen a nagy felbontásnál (a gyakorlatban ez szerencsére kevésbé érezhető).

Közismert az a tény, hogy a TFMX "szebben szól", mint a trackerek. Említettük, hogy az új hang megszólaltatásakor (a régi hang kikapcsolása után) várakozni kell. A trackerek nem csak azokat a hangcsatornákat kapcsolják ki erre a várakozási időre amelyek új hangszert fognak használni, hanem mindegyiket. Ez az aktuális hangszerek lejátszásában (a várakozási idő miatt) egy megtorpanást okoz, ami a gyakorlatban a hangminőségen érezhető.



MÁGIKUS LAPOK

Hát ismét rámakadtál kedves olvasó? Ez alkalomból engedj meg egy javaslatot: azért mert kezd nagyobb fórumot kapni a válaszadás kérdéseidre, nem indokolt hogy e fórumok valamelyikét is mellőzd. Hogy világosabban fogalmazzak, jól teszed ha felmerülő kérdéseidet egyszerre többfelé is elküldöd. Egyrészt nagyobb eséllyel kapod meg a választ, másrészt egyszerre több választ is kaphatsz. Az eltérő válaszok közül kiválaszthatod a neked szimpatikusabbat, az egyezők meg igazolják egymást számodra. Rögtön fel is sorolok két, a Mágikus Lapok melletti lehetőséget.
A Bíborhold magazin levelezési címe:
ODIN BT 1464 Bp. Pf. 1540
A borítékra írd rá: A Bölcsnek.
A RÚNA vitás kérdésekkel foglalkozó rovata a GURU levélcímén érhető el.
A borítékra írd rá: RÚNA/TörvényKönyv.

A leveledhez mellékelt felbélyegzett válaszboríték továbbra is javasolt. Ha spórolós vagy, én vállalom, hogy a Mágikus Lapoknak küldött kérdésed TörvényKönyvi megvitatásra is továbbítom. Hiszen ugyanaz a levélcímünk. Egy szerkesztési hibát szeretnék korrigálni. A 93/3 Mágikus Lapok a következő helyesbítésre szorul a DIVINATION iskola ismertetésében: az 5-től KEZDŐDŐ varázslatszintű része a GREATER DIVINATION. Ami még kimaradt, remélve hogy mindenki maga rájön: a MAJOR és MINOR nem két szféra neve. Bármely papság, meghatározott szférához kaphat korlátozott hozzáférést. Elfogadottan ez a szféra MINOR-rá korlátozása, ekkor csak a 1-3. varázslatszintű része használható. A nem korlátozott szférákat, mint MAJOR szférákat különbözteti meg a papságok leírása. Ezen kívül más korlátozások is lehetségesek egy papság szféráira, pl: kiemelt varázslatok amelyeket nem használhat stb. Sok minden boldogítja még a lelkes játékosokat.

Például a KIVÁLASZTHATÓ SZABÁLYOK (Optional rules). Mit is jelent? Az AD&D-nak megvan az a saját irányvonala, ami egyedivé teszi, és ami garantálja, hogy a szabályok egymáshoz illeszkedjenek. Ezt a játék közben kell megérezni, leírni nem érdemes. De az alkotói (és én) sem szeretnék ha a neked, másoknak, akárkinek nem tetsző részei merevek és sablonosak lennének. Mindenhol kaphat valami egyedit a játék, ami megkülönbözteti a másik csoportokétól. Mégis, lényegében mindannyian ugyanazt a játékot játszuk. Ami azonos és fontos, az a irányvonal.

Ha maga az irányvonal nem tetszik, nyilván más játék való neked. Nem kell az AD&D-t teljesen átalakítgatnod, akad számodra megfelelőbb ha utánanézel. Persze azt problémásabb lesz játszanod, mert biztos kevesen ismerik.

De kisebb afférok legyűrésére maguk a szabályok adnak lehetőséget azzal, hogy a legtöbb témában a javasolt szabály (jellemző, hogy a legegyszerűbb) mellett több másik VÁLASZTHATÓ van. Amelyik jobban tetszik, az használható az adott feladatra. És még itt sem áll meg a dolog, hiszen ha megállna az csak fél siker lenne! Buzdít, hogy mivel amit ott leírtak, az



nem biztos hogy számodra is a legtökéletesebb, találj ki magadnak megfelelőt. Itt ismét nagyon fontos, hogy a játékot érezzed, és ne veszítsd el az irányvonalát. Túl sokat változtatsz, és roncsolod az egészet, bár talán nem is veszed észre. Ha nagyon sok dolog nem tetszik az AD&D-ból, nem azt kell játszanod, és a problémád megoldódott. Ha viszont pár dolog nem tetszik, és jó gyakorlattal azokat átalakítod, az alkotók gratulációját érdemled. Kialakítottad a saját, színes, élvezhető stílusodat.

HA MESÉLŐ VAGY, a játékosaidon mérheted a hatását. HA JÁTÉKOS, kérd ki a mesélőd véleményét, és figyeld hogy zöldül-e a feje.
Fontos és elkerülhetetlen, hogy a mesélő választ a javasolt szabályokból. Amit egyszer kiválasztott, azt ne cserélgesse a játék folyamán. Minden játékossal ismertesse a rájuk tartozó dolgokat, ne szülessenek felesleges félreértések a nem egyeztetett szabályvariáció használatából.
A PHB-ban felsorolt választható szabályok nem azért vannak, hogy naívan mindig a legbonyolultabbat válaszd! Lehet hogy valakiknek a jó-sok + jó-bonyolult szabály jelenti a játék krémjét, de ilyenkor valami mindig elsikkad: a szerepjátszás. A sok szabály nem hagy rá időt. Ne ragaszkodj minden szabályhoz, ha tudsz jobbat, vagy beéred kevesebbel. De ne hidd azt se, hogy jobbat tudsz, ha még kezdő vagy és nem ért a játék lehellete. Sose feledd: sok szabály közt elsikkad a játék! Tartsd fönt a kényes egyensúlyt, ha birod.
Most talán azt mondod magadban: ez csak elmélet, miért nincs itt pár példa, beszéljenek a számok. A szabálykönyvek nem elég szájbarágósak az elmélettel, elvárják, hogy az olvasóik jöjjenek rá lassan, maguktól. De (itthon) az a helyzet, hogy ez az elméleti rész, a játékosok/mesélők fejében csak elméletben létezik! Sajnos ezt a véleményt nagyon sokan megerősítik. Mit tehetek, megpróbálok átadni valamit az elméletből. De közben tudom, hogy a gyakorlat elkerülhetelen a helyes alkalmazáshoz.

OK. Egy kicsit gyakorlatiasabb folytatás közvetkezik. Még mindig a KIVÁLASZTHATÓ SZABÁLYOKRÓL, de most a "The Complete XYZ's Handbook"-okkal kapcsolatban. Ezek a napjainkig gyarapodó könyvek egészükben CSAK kiválasztható szabályokat tartalmaznak, és elvárják a PHB-ban szereplőek használatát IS(azt a keveset IS, amit nem cserélnek teljesen újakra). Ezért, ha nem szereted a PHB-os opciókat használni, valószínű, hogy ezeket a könyveket sem neked írták. De van bennük pár ötlet, ez tagadhatatlan. Ha átböngészed ezeket, a következőkkel találkozhatsz bennük:

1. Ha már létezett, az osztály vagy osztály csoport PHB-os formájáról pár mondat. Ezt jellemzően egy indoklás követi arról, hogy a PHB-os forma miért nem jó, és helyette az itt leközölt szabályokat kell használnod. 2. Úgynevezett karakter KIT-eket, ami a faj és osztály után még tovább bonyolítják a karaktert. A KIT még inkább alkalmassá teszi a karaktert egy bizonyos feladat végrehajtására. Más osztály képességeihez, vagy teljesen újakhoz juttatja. De az ilyen további sablonokba rakással a karaktered veszíthet sajátos egyéniségéből. Sose hagyd fi-

gyelmen kívül, hogy a leközölt KIT-ek nem az összes, csak példák. Te is készíts újakat. Ha egy meglevő KIT-et szeretnél a játékodhoz használni, igazítsd a használt világhoz, hiszen a KIT csak egy általános példa. 3. Tippeket az adott főcsoport vagy osztály szerepjátszásához. Mindig tartsd szem előtt, hogy a leírt példák olyanoknak szólnak, akik még nem találtak karakterüknek saját egyéniséget. Te próbálj meg. 4. Varázsló karakterednek új varázslatokat közöl. 5. Az osztállyal vagy osztály csoporttal kapcsolatos hasznos eszközök ismertetését. Ez a PHB-ban tényleg alig van kidolgozva. A Harcosod új fegyvereket, páncélokat találhat a The Complete Fighter's Handbook-ból. A Tolvajod zsebmetszést, mászást és egyéb képességeit segítő eszközöket szerezhet a tolvajcéhtől, a The Complete Thief's Handbook alapján. És így tovább. 6. Új varázstárgyak leírását, melyek kapcsolódnak a könyvben leírt osztályhoz. 7. Egyéb választható szabályokat, melyek az osztállyal, főcsoporttal kapcsolatosak. Vagy csak kimaradtak máshonnan. 8. Jobb - rosszabb képeket. Az XYZ utolsó update-jeim szerint a következőeket jelenti: Bard, Dwarf, Elf, Fighter, Priest, Psionicist, Spacefarer, Thief, Wizard.
Nem lepődnék meg ha kiadnák a The Complete Guildsman's Handbook-ot is. A reklám szövege ilyesmi lenne: "Még kidolgozottabb NPC-k, utcaseprők és borbélyok! Tudja-e egyáltalán a karaktered, hogy milyen előnyökkel jár egy céh tagjának lenni?! Nem?! Most itt a lehetőség hogy belépjen a késő-középkori műhelyek színes életébe. A történelmi adatokra épülő Beavatási Rítusok részletes leírása! Karaktered eddig lehetetlennek látszó fejlődést ér el egy képzettségben, ő lehet a céhmester!" - És így tovább. Újra nagyot akar lendíteni a kiadó a forgalmán, és ennek semmi sem állhat útjába. A saját véleményem némelyiknek a hagyományos AD&D világokban való használatáról, egyfajta összegzésükként:
A PRIEST-eket jelentősen legyengíti a könyv. A fő hangsúly, hogy a hagyományos pap (cleric) helyett használj CSAK mítoszpapokat. Indok, hogy a CLERIC milyen sok szférát befolyásol, milyen jó harci jellemzői vannak, nem kötődik igazán világhoz, és jól fejlődik. Ez a könyv szerint túl erős, és mérsékelni való. De a CLERIC-ben épp ez a jó. Sokan szeretik ezt az osztályt. A játékban sajnos nagyon elhanyagolt az, amire hivatkozva a PHB ezeket a jó tulajdonságokat adja, a lelki tanácsadó és védelmező szerepe. Erre a Priest könyv ad pár jó tippet.

A WIZARD-okat finoman és kidolgozottan színesíti könyvük. Nem hoz olyan jelentős erősödést, amilyet az új modulok megkövetelnek a túléléshez, ezen kicsit csodálkozok is. A mágiaspecialistáknak ad pár további apróságot a PHB-ban leírtak mellé, nem csak felcseréli egyes képességeiket újakra. És ezt jól, kimérten, 2nd edition kiadványhoz illően teszi. Számomra ez az osztálykönyv tartalmazza a legtöbb átvehető dolgot.

A THIEF-eket erejükben nem változtatja igazán a könyvük. Ami jó, hogy feltünt benne, az a Tolvajcéhek ismertetése. Ugyanis ez nagyon kimarad a játékból. A tolvajokat mindenki szabadlándzsás-szabadúszóként játsza (általánosítás). Ez kötetlenséget biztosít, és nem kell hozzá a céheket ismerni (mivel kevés róluk az adat). Most egy kicsit kettéválok, játékosra és mesélőre. A tolvaj karaktert önmagát nem erősíti fel a könyv (az új gyári modulokhoz kellően), játékosként nem látok itt igazán újat. DE, a Tolvajcéhek újra szóba hozása igazán nagy veszély az osztályok erőegyensúlyára. Mi a Tolvajcéh(általánosítva)? Városi, főleg nagyvárosi helyi bűnszervezet, ami rejtetten, de érezhetően üzemel, és rengeteg hasznot hoz vezetőinek. Mérete és hatalma a város nagyságától függ. A bűn következő területein működik:



- Az alacsony nyereségű bűnözés összeszervezése. Ilyenek a zsebmetszés, kisebb rablás, kisebb védővám szedése. - Hírszerző hálózat kiépítése a városi vezetésben, és a többi város tolvajcéheiben. - Külső és fedő vállalatok üzemeltetése. Ezek amellett, hogy tisztára mossák a pénzt, még becsületes jövedelmet is hoznak, csökkentve a veszélyt. - A helyi gazdaság befolyásolása úgy, ahogy a Tolvajcéhnek legkedvezőbb. Például külső vállalatainak a riválisait elijesztve, így monopolhelyzetet létrehozva. - A helyi politika befolyásolása beépített, vagy megzsarolt, megfélemlített embereken keresztül. Mivel a Tolvajcéh eléggé helyhez kötött, a saját érdeke, hogy a várost ne fenyegesse veszély vagy elszegényedés. Ilyenkor jó nagy álszentek tudnak lenni a "segítőkész" tagok. - Speciális megbízások elvállalása kellően magas összegért. Ezek: információ szerzés/eladás, megbízásból rablás, orgazdaság és orgyilkosság. A fentebb leírt dolgokat figyelembe véve vállal a Tolvajcéh megbízást. Könnyű elképzelni hogy ez mekkora hatalom. Ha a mesélö enged céhtag tolvajjal játszani, erősen főhet a feje, hogy a karakter ne kapjon akkora előnyt, mint amit a tagság nyújthat. Veszélyes egyensúlyt kell fenntartani azzal, hogy a karakter a céhtől rótt kötelességeiért mit kap cserébe. Hiszen számtalan információ áll a céh rendelkezésére, és ez logikusan túl megkönnyítené a tolvaj karakter életét. Még egy dolog a Tolvajcéhről (általánosítva): nem csak tolvajokból áll. Sokkal korlátozottabb lehetőségei lennének.

Most arról az osztálykönyvről lesz szó, amely még mindig sok játékost/mesélőt nyomaszt. A PSIONICIST osztályéról. Sokan (lehet hogy te is) csak annyit mondanak: "tápos", és ezzel el van intézve a dolog. Tévedés! Mi ennek az oka? Felsorolok néhányat, aztán néhány megoldást is rájuk. - "Beállhatok hozzád ezzel a karakterrel?" - Kérdik a kezdő mesélőtől, válasz oda se nézve: "Hát persze, hányadik szintű?" A srác beáll a karakterével a partiba, néha ráncolja a homlokát, és hipp-hopp minden akadály elhárul. "Tudod most épp eztésezt csinálom, csak 8 PSP!" A kezdő mesélő csak bólogat, és próbálja megérteni mi történik. Aztán a mese kivégeztével arra jut magában, hogy: "A pszionikus tápos meg undorító. Majd én is indítok egyet." Nem kell mondanom hol a hiba! Mégha egy mesélő ismeri is a pszionika használatát, gyakran elköveti ugyanezt a hibát. Olyan világba/történetbe engedni pszionikust, ahol csak a karakter rendelkezik pszivel. Ez pedig a játék nehézségét erősen letöri. Ha használni engedi a pszit, fel kell rá készülnie, újraírni mindent. Az NPC-k, és az ELLENFELEK/SZÖRNYEK is kell hogy rendelkezzenek pszivel. Legyen kihívás a pszionikus számára! A pszionikusok könyve leközöl pár pszit használó szörnyet, de ez csak ízelítő legyen. Sok-sok született tehetség van az intelligens, mágiát nem használó szörnyek között. Főleg a magas HD-u, varázsképesség nélküli élőlények közt. A megfelelő lényt ismerve el lehet dönteni, milyen képessége fejlődhetett ki.

Lepje meg a mesélő játékosait néhány ilyen "kedvességgel", amikor csak unottan előhúznák a fegyvereiket. Ne felejtse el kiegészíteni a világot arról szóló történettel, hogy bukkant föl a pszionika. Ha már futó kampányba akar pszit beengedni, a meglevő karaktereken is találjon valamit a PSYCHIC RESURGERY. Legyen valamilyen védelmük a társuk és pszionikus ellenfelei közti csatában. Írjon olyan mesét, amelyben a pszionikus nemhogy lazít és mindent megold, hanem...

A FIGHTER-ek könyvét tán félreértésből nem címezték a WARRIOR-oknak, mert ez a 3 warrior osztálynak szól. A véleményem az, hogy a warrior-ok amúgy is erőteljes harci képességeit aránytalanul megnöveli, ahhoz a növekedéshez képest, amit a többi osztály számára felajánl. Itt némelyik elkapkodottan erőteljesre sikerült KIT mellett, a fegyveres specializáció elközönségesítésére, és a warrior-ok maximalizálható stílus specializációjára gondolok. Áttekintve úgy találtam, hogy szabályainak többsége élesen elrugaszkodik a 2nd edition "legyen minden könnyen érthető" koncepciójától.
Ennyit a kiválasztható szabályokról, és a rájuk épülő osztálykönyvekről. Most bemutatom, hogy próbáltam meg az egyik elképzelésemet megvalósítani a játékban. Egy eszmét, és arra épülő karakterosztályt alkottam. Nem KELLETT hozzá külön osztályt alkotni, de mégis megtettem. Így jobban képes az eszméért cselekedni, és újdonság. Az eszmére egy lovagrend épül. Mint a "paladinhood"-nak, ennek tagjai se legyenek sima HARCOSOK, gondoltam. A DMG ad egy lehetőséget saját karakterosztály megtervezésére, én ezt használtam fel. Átgondoltam az eszmét, és hogy milyen képességek kapcsolódnak hozzá szükségszerűen. Persze azt is átgondoltam, játékosként milyen képességek kombinációját tartom izgalmasnak. Szerettem volna egy harcost tolvajtulajdonságokkal kiegészítve, de nem többosztályúként. Az eszme lényege, hogy a világban az egyensúly uralkodjon. Ha az egyensúly megszűnik, ki tudja mi következik be? Hiszen ez eddig még nem történt meg. Jobb a bizonyosság abban, ami létező és tapasztalható. Így figyelni és kerékvágásában tartani a világot, a legfontosabb, hogy ne történjen meg az ilyen előreláthatatlan következményekkel járó változás. Vannak akik a világot mindenáron az egyik irányba akarják dönteni, ilyenek a VITÉZek és egy csomó PAPféle. Meggyőzhetetlenül makacsak és elvakultak. Szerencsére megvan az ellenségük is, hasonlóan makacs és önzőn ragaszkodik a terveihez. Amíg ezek kiegyenlítik egymást, nem lesz baj. Marakodjanak csak egymással. De azok, akikre szükség van, hogy távoltartsák mindkét oldalt a felülkerekedéstől, kevesek. A druidák ilyesfélék, de túlságosan odavannak a bokraikért és bogaraikért ahhoz, hogy számítani lehessen rájuk. Rajtuk kívül még néhány felvilágosult van, de ezek szervezetlenek, céltalanul szétszóródva a nagyvilágban. Az istenek meg úgylátszik unaktívak lettek mostanság. Ezért jött lassan létre a céltalan felvilágosultakból az Egyensúly Őrzőinek rendje. Mivel kevesen voltak, átgondolták hogyan tudnának hatékonyak lenni. A következőt gondolták: Nem tevékenykednek nyíltan. Jólképzett ifjakat nevelnek és küldenek szét a világba, akik az ügy céljából jelentéktelen csatározásokban, kincskeresésben megerősödnek a nagy feladatra. Közben információkat szereznek a világ menetéről, és anyagiakat gyűjtenek a rendjük számára. Próbálnak új társakat keresni, és beférkőzni jó sok ember bizalmába. Külön célt ad a kutatásoknak, hogy az igazi hatalmat jelentő mágikus tárgyakat megszerezzék, és rendjükhöz juttassák. Mert ezek a tárgyak nagy erőt hordoznak, és nem mindegy hogy kinek a kezében. A rend tudja, hogy mit tegyen az ilyen tárgyakkal. Az ifjak a fegyverforgatás mellett fel vannak készítve olyan tudással, ami igencsak alkalmassá teszi őket az önálló cselekvésre. Mivel azonban kevesen vannak, és nem vállalnak fölösleges kockázatot, kénytelenek idegenekhez társulni a kincskereső akciók idejére. És azok tudását is csellel, az ügy érdekébe állítani. Ím a leírása: FŐCSOPORT: WARRIOR OSZTÁLY: EGYENSÚLYŐRZŐ (BALANCEGUARD) SZÜKSÉGES ALAPTULAJDONSÁGOK: ERŐ .13 ÜGY. 15 INT. 12 BÖL. 14 ELSŐDLEGES TULAJDONSÁGOK: ERŐ, ÜGYESSÉG FAJTA: EMBER A magas tulajdonságok nem eredményeznek XP bonuszt. A 18-as erőre nincs különleges % dobás, viszont a magas egészségérték különösen hasznos. Az egyensúlyőrzőnek teljesen semlegesnek kell lennie és maradnia jellemében. Ezt kitűnő kemény nevelése és abból eredő céltudatos elszántsága biztosítja. A DMG alapján az osztály szintlépési szorzója 6.75, erről a mesélő majd tájékoztat. Az új osztályok szerkesztési táblázata alapján, az egyensúlyőr rendelkezik a következő tolvaj képességekkel: csendes mozgás, árnyékba rejtőzés, zajok hallása, nyelvek olvasása és hátbadöféssel. Ezek értékeit a mesélő elmondja a DMG-ben lévő táblázat alapján.
A DMG szerinti szintlépések kicsit TÚL gyorsak lettek, a paladin/ranger szintlépési táblázat viszont megfelelő.
HASZNÁLHATÓ PÁNCÉLOK: A tolvajhoz hasonló képességek gyakori használata miatt a láncingnél (AC5-nél) korlátozóbb páncélok viseléséhez nem szokott hozzá. Nem elf láncing használatakor annál 5%-kal kedvezőtlenebb tulajdonságcsökkenést kell használni a tolvajlási képességekre. Az osztály tud pajzsot használni.
HASZNÁLHATÓ FEGYVEREK: "Ugyanaz a kéz ont vért és gyógyít", tartja mondásuk. Csak szúró és vágó fegyverek használatát sajátítják el. A ThAC0 és a támadások száma a WARRIOR tábla szerinti. A kezdeti fegyveres képzettségek száma 2, és mint WARRIOR gyarapodnak. Kezdetben 2 nem fegyveres képzettség pontja van, a WARRIOR, a ROGUE, és a GENERAL-ból választhat. A HP dobása 1d8, 9. szint felett a HP 2-vel nő szintenként. A 16-nál magasabb egészségért WARRIOR HP bonusz jár neki. A mentődobások a papi táblázatból történnek.
ELSŐ SZEMPONTJA AZ ESZME BETARTÁSA. - HITE AZ ESZMÉBEN LEHETŐVÉ TESZI, HOGY AZ EGYENSÚLYŐRZŐ NAPONTA EGYSZER, ÖNMAGÁN VAGY MÁSON, KÉZRÁTÉTELLEL SZINT*2 HP-OT GYÓGYÍTSON. - SAJÁT TULAJDONA CSAK ANNYIBÓL ÁLLHAT, AMENNYIT MAGÁVAL TUD SZÁLLÍTANI UTAZÁSAIN. - MINDEN TALÁLT ÉRTÉK 50%-ÁT A RENDNEK KELL ADNIA. HA ÓRIÁSI MENNYISÉG, CSAK ANNYIT TART MEG AMI NEM HÁTRÁLTATJA. - A 7. SZINT ELÉRÉSÉIG MINDEN MÁGIKUS TÁRGYAT A RENDJÉNEK KELL ADNIA, TILOS EL/FELHASZNÁLNIA AZOKAT. EZUTÁN A WARRIOR-OK VARÁZSTÁRGYAIT HASZNÁLHATJA, DE NEM TARTHAT 6-NÁL TÖBB, RENDJE ÁLTAL ENGEDÉLYEZETT VARÁZSTÁRGYAT MAGÁNÁL.

Sajnos kifogytam a helyből. Küldd el a következő cikkhez 3 kívánságodat.

Hoild



AMOS the Creator

Az AMOS 3D Object Modeller

Az előző számban ugyan tettünk egy kis kitérőt, de most rendületlenül folytatjuk az Amos 3D boncolgatását. A Td utasítások nagy részét már megismerhettük, ami pedig kimaradt - az object felszín utasítások - azokat majd egy másik alkalommal az Object Modeller felszín funkcióival együtt ismertetjük. Az eddigiek alapján reméljük minden érdeklődő tiszta képet kapott arról, milyen lehetőségek rejlenek az Amos 3D-ben és ötleteitek kivitelezésére egyáltalán alkalmas-e? A következőkben az Amos 3D-hez mellékelt Object Modellert (továbbiakban OM) vesszük szemügyre. Az OM nem szerves része az Amos fejlesztői környezetének, hanem egy különálló, önállóan futtatható program. A program betöltése után feltűnik egy kis forgó 3D object, aminek elnyomása után megpillanthatjuk azt a képernyőt, ami object tervezési munkánkat jelenlétével végigkíséri.

Néhány alapvető fogalom tisztázása érdekében nézzük át alaposabban ezt a képernyőt. Alapvetően két részre osztható. Az alsó részen foglalnak helyet az egyszerű kezelést elősegítő ikonok. A képernyő többi részét az object-eket megjelenítő polcok foglalják el az alábbiak szerint:

System shelves (rendszerpolcok)

User shelves (felhasználói polcok)

Work shelves (munkapolcok)

Egy polc egyetlen objectet foglal magába. A legfelső öt polc olyan alapelemeket tartalmaz, amelyekből bármilyen komplex object előállítható. Ezeket a rendszerpolcokat megváltoztatni nem tudjuk, csak átmásolhatjuk őket más polcokba. Az alattuk elhelyezkedő öt polc a modellezés különböző fázisainak részeredményeit tartalmazhatják és ezek írható-olvasható polcok. Az alsó két nagy polc a munka polc. Itt az object-ek is nagyobbak mint a fenti polcokban, és lehetőség van valamennyi object művelet végrehajtására. Modellezésünk alapvetően az object-ek transzformációjából és azok összeillesztéséből áll. A polcokat határoló vonalak alapállapotban nem látszanak, de ha ráklikkelünk a képernyő egy részére, akkor a keret színe megváltozik és ezzel további műveletre ki is választottuk a polcot.

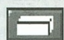
Hogy könnyebben megérthessük a polcok közti műveletvégzést, nézzünk egy egyszerű példát. Válasszuk ki a jobb felső sarokban lévő kockát. Ez egy rendszer polcban van, így itt megváltoztatni nem tudjuk, tehát át kell másolnunk egy másik polcba. Most válasszuk ki az egyik munkapolcot és klikkeljünk a Copy ikonra. A kocka most megjelenik a munkapolcon, és közelebb is kerül hozzánk. Tehát két polc közötti művelethez először a forrás, majd a cél polcot kell egymás után kiválasztani. Az egy polcos műveletnél a polc kiválasztása után közvetlenül a művelet ikonját kell használni. Van még egy harmadik típusa is a műveletvégző ikonoknak, ez pedig a toló-ikon (slide tool). Ezek használatához az egér gombját lenyomva kell tartani az ikonon. Ilyenek a forgatás és a pozícióváltoztató ikonok a vezérlő panel közepén.

Mivel tervek vannak egy teljes magyar nyelvű Amos 3D könyv megjelentetéséről, most csak nagyvonalakban szeretnénk a legfontosabb funkciók használatáról szólni. Mivel az OM használata az egyetlen mód ahhoz, hogy a 3D programunkhoz szükséges objecteket előállítsuk, célszerű több időt szánni a megismerésére. Hasznos ötletek meríthetők a lemezen található példa objectekből is, ahhoz hogy saját tárgyainkat a lehetőségekhez mérten legjobbra készíthessük el. A Mandarin soft. kíváncsian várja mindenki objectjét és 3D programját. Na ennyi mellébeszélés után nézzük is azokat az első ránézésre kaotikusnak tűnő ikonokat.



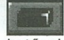
A panelen az ikonok logikailag csoportosítva vannak, ami később még egyszerűbbé teszi a munkánkat. A panel felső sorában található a legtöbb olyan ikon, amelyek egy teljes object-tel vagy polccal dolgoznak.

Mielőtt belevágnánk a szebbnél szebb ikonok taglalásába, ismerkedjünk meg egy object felépítésével. Ezt érdemes mindenkinek elolvasni, hiszen ilyen hallatlan információtartalommal bíró mondatokat ebben a rovatban még nem olvashattatok! Nézzük például a kockát. A kockának van hat lapja. Minden lapnak kb. négy éle és minden élnek két végpontja. Ha valakinek az utóbbi mondat feldolgozásával gondja akad, a Guru levelezési rovatvezetője szívesen áll rendelkezésére. Azok az ikonok, amelyek a panel bal oldalát foglalják el, arra szolgálnak, hogy kiválaszthassuk, az object mely részével kívánunk foglalkozni.


Ezzel az egy objectet alkotó több blokk közül lehet kiválasztani a szükségeset.


Lap kiválasztása.


Él kiválasztása.


Végpont kiválasztása. A kiválasztás többszöri klikkeléssel érhető el, és a mellette található kereszt ikonnal visszavonható a kijelölés.


Ragasztó. Két object összeillesztésére szolgál. Először kiválasszuk mindkét object azon lapját, amit egymással össze akarunk forgatni. Kiválasztjuk a forrás polcot, majd a cél polcot és bal gombbal ráklikkelünk az ikonra. A két object összeforgatva a cél polcba ke-

rül. Mindkét objectnek a nagy munkapolcban kell lenni, hiszen csak itt jelölhetőek ki lapjaik. Ha a művelet nem nyerte meg tetszésünket, a felkiáltójel ikonnal visszaléphetünk a műveletet megelőző állapotba. Magyarul Undo. Az összeragasztott objecteket továbbra is külön blokkonként kezelhetjük. Egy object max. 8 blokkot tartalmazhat. Ha ezek után alaposabban szemügyre vesszük objectünket, feltűnik, hogy az összeragasztott lapok prioritása nem korrekt. Ennek kijavítására szolgál a


ikon.


Másolás. Működését a fentiekben már láthattuk. Először a forrás, majd a cél polcot kell kiválasztani, és a bal gombbal klikkelni. Ha a jobb gombbal klikkelünk rá, csak az object blokkjai közül kijelölt csoportot másolja át. A csoport kiválasztásáról a továbbiakban lesz szó.


Object törlés. A kiválasztott polc tartalmát törli. Az Undo-val ez is visszavonható.


Blokk-csoport törlés. Bal klikkel a kiválasztott blokkot, jobb klikkel a kiválasztott csoportot törli.

További fontos műveletek az object pontjainak, éleinek transzformációja. Ahhoz, hogy kétdimenziós egerünkkel 3D-ben egy pontot mozgathassunk, egy olyan kompromisszumot vezettek be, hogy a kiválasztott pontot vagy élt egy alkalommal csak az őt tartalmazó lap síkjában mozdíthatjuk el. Persze mivel egy pont több laphoz is tartozik, így tetszőlegesen formálhatjuk object-ünket.


"Húzogató". A húzogató ikonra klikkelve és a gombot nyomva tartva mozgatható a kiválasztott összetevő. Először kiválasztjuk a mozgatni kívánt pontot vagy élt. Értelemszerűen sorban először a blokkot, a lapot... A húzogató ikonnak van egy olyan különleges tulajdonsága, hogy a mozgatás érzékenységét (az egér felbontását) is változtathatjuk annak megfelelően, milyen magasságban klikkelünk az ikonra. Alulról felfelé haladva egyre érzékenyebb.

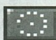
A csoport ikonok:
A csoport funkció lényege abban áll, ha egy műveletet nem akarunk a teljes objecten végrehajtani, hanem csak pl. egy repülő szárnyait akarjuk nagyítani, egy csoportnak kijelöljük a szárnyakat befoglaló blokkokat. Utána a csoportra végrehajtjuk a nagyítás műveletet.

A csoport ikonok mindegyike a panel jobb oldalán találhatóak. A nagy plusz és mínusz ikonok szolgálnak arra, hogy a csoporthoz hozzáadjunk vagy kivegyünk belőle egy kiválasztott blokkot. Ilyenkor a csoporthoz tartozó blokkok sarkain egy-egy pontot láthatunk, jelezve, hogy a csoport tagja. A jobb gombbal az egész objectre van értelmezve a művelet.


Síkon eltolás. Kiválasztjuk a csoportot, és kiválasztunk egy lapot. A csoportot ezután az ikon segítségével a lap síkjával párhuzamosan tudjuk eltolni.


Normál eltolás. Hasonlóképpen kell eljárjunk, mint a fenti esetben, de itt az eltolás a választott síkra merőlegesen történik.


Relatív forgatás. A kiválasztások itt is megegyeznek a fentiekkel, de jelen esetben a választott síkra merőleges tengely körül forgathatjuk el a csoportot.


Forgatás. Ezzel az ikonnal a csoportot a képernyő síkjával párhuzamosan tudjuk elfogatni. Célszerű a középen lévő forgató ikonnal úgy pozicionálni az objectet, hogy a forgatás kívánt síkja a képernyőével párhuzamosan legyen. A művelet közben fokokban írja ki a forgatás mértékét.


A fenti forgatás középpontja adható meg. Az ikonra klikkelve, nyomva tartott bal gomb mellett mozgathatjuk a megjelenő keresztet.


Nagyon hasznosak a függőleges és vízszintes zsugorító ikonok is. Ez a kettő csak egy-egy tengely mentén változtatja a csoport méretét. Segítségükkel az objecten belül pontosan be lehet állítani az egyes csoportok, blokkok méretét, hogy egymáshoz illeszkedjenek.


Ha az egész object vagy csoport teljes méretét akarjuk változtatni, hogy beilleszthető legyen a többi object közé, a méretező ikont kell használni.


Programozáskor felmerülhetnek számszerű kérdések is egy object-tel szemben, pl. ha szeretnénk tudni mekkora ütközésvizsgáló gömbbe kell zárjuk az objectet ahhoz, hogy az ütközések reálisak legyenek. Az ilyen esetekben nyújt segítséget az OM info ikonja.

Mindig megkapjuk az object átmérőjét az -R:- után. Ha valamely blokk, lap, él vagy pont is ki van választva, akkor ezeknek a sorszámát is megkapjuk rendre a B, F, L, P betűjelzések után.

Itt most befejezzük az OM ismertetését, mivel nem célunk a teljes ismertetés, de azt megígérjük, érdeklődés esetén még visszatérünk rá. Reméljük sikerült a legfontosabb dolgokat összefoglalnunk az OM-ről ahhoz hogy az érdeklődők megalkothassák első saját object-jeiket programjuk számára.

Szeretnénk felhívni minden olvasó figyelmét, hogy az AMOS mozaikszó az AMiga Operation System szavak rövidítéséből áll. Ebből kiderül az, hogy a program Amigán működik, ezért a Hungarian Amos Club is csak Amigával foglalkozik. Maximális segítőkészségünket is csak Amigások részére tudjuk felajánlani. Azt hiszem ennek a tisztását eddig elmulasztottuk és ezért elnézést kérünk.

A címünk még mindig változatlan: Bp.1675. Pf:116

Lázi & Angler



Valhalla Páholy
KÖNYVKLUB

FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez.

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



Valhalla Páholy
KÖNYVKLUB

FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.
(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299

Lemmings 2 The Tribes

A Lemmings név már nagyszerű hagyományokat idéz mind az Amiga, mind a PC tulajdonosok körében. Most, hogy itt a remek folytatás, reméljük a játékkedv ismét az egekig fog csapni.

A második rész teljesen más mint az első volt. A programozók rengeteg újítást vezettek be a játékban. Teljesen megváltozott a játék abban a tekintetben is, hogy nem kapunk pályakódokat a szintek teljesítése után, hanem ilenkor menteni tudjuk a játékot. Igencsak megdolgoztatja a program a memóriánkat és egy kicsit nehéz lett a játék, ugyanis teljesen mindegy, hogy hány lemminget juttatunk be a célba. A következménye viszont ennek az, hogy a következő pályán ennyi lemming fog megjelenni. Mindenki gondoljon csak bele, hogy mit is jelent ez. A játék 3 lemezén rengeteg új pálya (és új fajta pálya) található. A főmenüben a MAP ikonra kattintva megnézhetjük a pályafajtákat, sőt a kiválasztott pályán el is kezdhetjük a játékot. A következő pályatípusokat találhatjuk itt:

Space Tribe - az űrben kalandozhatunk, kedves robotok és lézerek között
Medival - középkori pálya
Egyptian - piramisok és homokdűnék között játszhatunk
Polar - havas, téli pálya (ismerős lehet a korábbi verziókból)
Highland - felvidéki, erdős pálya, némi telefonfülkével
Circus - szintén egy ismerős pálya, cirkusz
Classic - a jól ismert pálya az első részből
Outdoor - egy burjánzó őserdei pálya
Beach - tengerparti pálya, főleg télen lehet kellemes
Sports - abszolút sportos pálya, mindenféle kellemes dologgal
Shadow - misztikus, árnyékokkal teli pálya
Cavelem - kőkorszaki történet a barlangokban

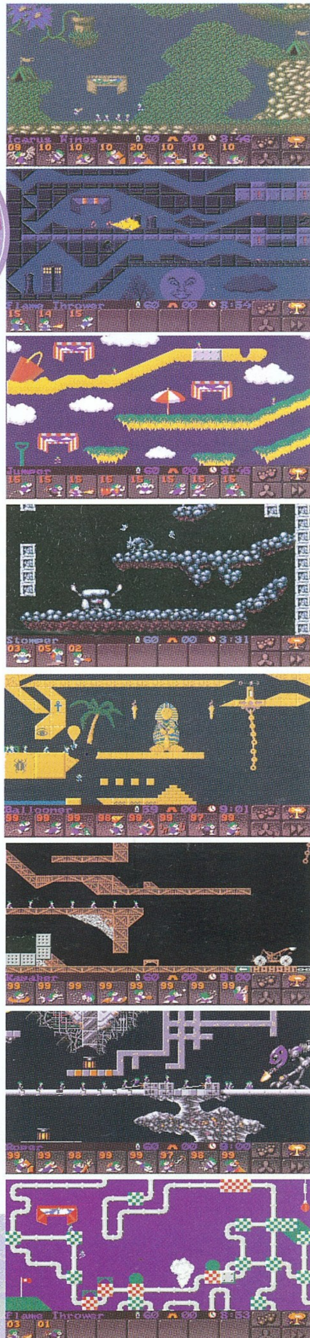
Eddig még nem is lenne problémánk a játékkal, azonban ami most következik, az már maga a megtestesült gyönyör lehet a fakíroknak is. Ugyanis a játékban számszerint 50 féle lemmings kerülhet az utunkba. Mindegyik másképpen viselkedik, és természetesen mindegyik iszonyú aranyosan van megrajzolva. Lássuk tehát őket: (* - a légcsavarral tudjuk irányítani)

Jumper - ugró
Runner - futó
Filler - feltölti a mélyedéseket
Balloner(*) - lufival repülő lemming
Archer - nyilat lő, melyen lehet mászkálni
Attractor - színész, mely maga köré gyűjti a többieket
Bomber - bombát robbant
Scooper - ferdén ásni kezd
Hopper - egy lábon kezd el ugrálni
Skater - korcsolyázik a jégen
Kayaker - kajakozik, sajnos csak vízen
Swimmer - úszik
Roller - bukfencező lemming
Magic Carpet(*) - repülőszőnyeg, iszonyú aranyos
Club Basher - lebunkózza az előtte lévőt
Thrower - hógolyót dobál, építkezni lehet vele
Digger - ásó
Climber - mászó lemming
Builder - vízszintesen épít
Basher - vízszintesen ásó
Miner - szintén ásó
Floater(*) - esés közben esernyőt nyit
Laser Blaster - felfelé lő egy sugarat, mely átfúr mindent
Exploder - felrobban
Magno Boots - tapadó cipő
Bazooker - rakétát lő ki
Spearer - egy dárdát dob el
Fencer - kardozó lemming
Stomper - lefelé ugrálva lukat csinál
Skier - síző, csak havon természetesen
Stacker - felfelé egy falat épít
Pole Vaulter - rúdugró a magas akadályok leküzdésére
Mortar - mozsárágyút kezelő lemming
Platformer - vízszintesen épít egy utat
Diver - úszó lemming
Flame Thrower - lángszórót kezelő lemming
Super Lem! - nagyon erős lemming
Surfer - szörfözik a vízen
Planter - virágokat ültet, melyeken lehet mászkálni
Parachute(*) - ejtőernyőt nyit esés közben
Slider - mindenhol tud mászkálni leesés nélkül
Rock Climber - fel tud mászni a sziklákon
Jet Pack(*) - repülő hátizsákkal megáldott lemming
Skimmer - lógva kapaszkodik a kezeivel a dolgokon
Roper - mászó kötelet lő ki egy bizonyos távolságon belül
Twister(*) - pörgő lemming, bizonyos esetekben fúrja a talajt
Sand Pourer - homokvárat épít
Glue Pourer - ragadós anyagot önt ki
Icarus Wines(*) - szárnyakat növesztett lemming
Hamo Glider(*) - siklórepülésben közlekedő lemming



A sok fajta lemming leírásával el is fogyott a hely. Mindenkinek jó szórakozást kívánok ehhez a remek programhoz, mely egyszerűen fantasztikusra sikeredett. Hát kérem, ez játékprogram!

Bear™



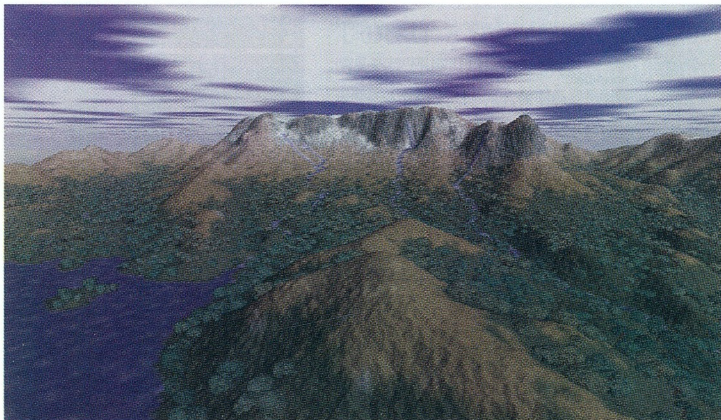


Az amerikai Virtual Reality Laboratories, amint az a nevéből is kiderül nem éppen lövöldözős játékprogramok fejlesztésével tölti idejét. Legnépszerűbb termékük a Vista Professional segítségével saját magunk formálhatunk tájakat, bejárhatjuk azokat, mintha valóban léteznének.

Valóban akár saját magunk is megtervezhetjük azt a környezetet, amelyben jól érezzük magunkat; sziklás hegycsúcsokat, mohával borított lankákat, halkan csörgedező patakokat varázsolhatunk a képernyőre.
Ha valaki ennél prózaibb virtuális valóságra vágyik, annak a Vista Pro-hoz kapható több tucat adatlemez valamelyikét ajánlom.
Ezek a NASA felvételeit tartalmazzák, Földünkről a Holdról és a Marsról. Ezeket betöltve a programba akár körülrepülhetjük az Olympus krátert, vagy ha kedvünk tartja zsenge fűvel boríthatjuk, és egy kis tavat alkothatunk a félemetes kráter mélyén.
Amint az az előző kis gyöngyszemből is kitűnik, itt bizony egy tájgenerátorról lesz szó, mégpedig a Vista Professional 3.0-ás vadonatúj változatáról.

A program felhasználói felülete az előző2.0-ás rendszerhez képest az előnyére változott. Jobban elkülönített gadgetcsoportok, szebb kivitelezés és végre automatikus PAL video mód felismerés jellemzi. Ám az igazi erő a felszín alatt rejlik, rengeteg újítás, új funkció található a Vista Pro 3.0-ban.

Eddig is lehetett fákat generálni a tájképekbe, de azok igencsak szögletesen néztek ki, főleg közelről. Az új programban a szokásos fenyő, tölgy, kaktusz és aljnövényzet minden paraméterét beállíthatjuk. A levelek és a kéreg anyagszerűségétől kezdve a lombkorona sűrűségéig.
A növényzet-beállító panel nem éppen egyszerű, de az 'Expert Mode' gombra kattintva előtűnő gadget, még a tapasztalt Amiga felhasználót is meghökkenti egy pillanatra. Különböző tulajdonságú fa csoportokat definiálhatunk, amelyre az elhelyezésnél hivatkozhatunk. Természetesen megadhatjuk a hóhatárt is, amely felett már csak elvétve találhatók növények. Csakúgy mint az előző változatban, ködöt is generálhatunk képünkbe.
Nagy újítás a Vista pro 3.0-ában, az amit mi emberek már régóta tudunk: a táj lerombolása, elcsúfítása. Tetszőleges helyekre utakat definiálhatunk, és ha tetszik akár házakat is telepíthetünk a hegycsúcsokra. Fontos, hogy az előző változattal szemben (amely csak fákat generált) itt interaktív módon adhatjuk meg ezeknek az objektumoknak az elhelyezkedését, beleértve a fákat is. Így az eddigi növénytakaró sűrűség helyett, akár szép angolparkot is tervezhetünk!
A szikla és talaj élethűségét fokozta a 2.0-ás Vista-ban megjelent texturák alkalmazása. Ezt az új programban is négy fokozatban állíthatjuk, de megjelent egy új, sokkal élethűbb textura típus is: az altitude. Ez amellett, hogy a felszín színét változtatja, egyenetlenségeket okoz a felületen (a ray-tacing programok használóinak ismerős lehet a bump- vagy altitude mapping eljárásból).
Fontos, hogy a fényforrás helyének meghatározása mellett megadhatjuk, hogy az árnyékokat is vessen. Ez sokkal élethűbbé teszi a generált képeket.
Az ég kék, a fű zöld, de nem mindig. Ha az égre felhőket akartunk varázsolni, akkor bizony az előző Vista Pro-ban eléggé meg kellett szenvednünk. A 3.0-ban a régi lehetőség megtartása mellett már





könnyedén, egyetlen gombnyomásra is borússá tehetjük egünket. A felhők élethűsége is több fokozatban állítható.
Ha kedvünk tartja, akkor tájunkba folyókat vagy tavakat telepíthetünk. Ha a 3.0-ás Vista-ban egy sziklacsúcsból fakasztunk vizet, akkor az a generált képen látványos vízesés képében fog megjelenni.

A program, mint minden komolyabb darab mostanában, természetesen támogatja az AA Chip-set módokat, így rögtön 256 színű, vagy HAM8 képeket számoltathatunk. Az új funkcióknak, a generált kép élethűségének természetesen ára van: a Vista Pro 3.0 lassabban számol mint elődje, így az eddigi villámgyors számítás már csak gyorsnak minősül. Egy fáktól, vízesésektől és kanyargó utaktól sűrű kép számítása, amelyen ráadásul a textura is altitude típusú, bizony órákig is eltarthat egy alapkiépítésű Amiga 500-ason. A program használatához legalább 3MB memóriára van szükség, és nem árt az ügynek ha egy turbokártyával, gyor-sabb sabb géppel és matematikai társprocesszorral is rendelkezünk.
Befejezésképp bemutatok egy aktív Vista Pro felhasználót, aki minden bizonnyal ugyanúgy örül az új változat megjelenésének mint mi. A neve Arthur C. Clarke és Amiga 3000-esén szokott tájképeket tervezgetni...

Végül de nem utolsósorban köszönet LaySoftnak, aki nagy sietségemben szívesen kisegített ezekkel a nagyszerű képekkel.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Virtual Reality Laboratories
2341 Ganador
Court San Louis Obispo
CA 93401
Tel.: (805) 545-8515



Imagine 3.0
A király

Megjelent, örültünk, örültünk, mindmáig a legjobb... Vártunk ... vártunk ... vártunk reménykedtünk, álmodoztunk új verziókról, és most itt van; legalább a híre!
Megjelentek az első hiteles információk egyenesen az Impulse-tól. Ami most itt következik, az minden. A GURU telefonbeli érdeklődésére az Impulse egyik embere idegesen mondta, hogy nem adhat ennél több információt, az állásával játszik. Köszönjük Larry!
És most lássuk:

- 'CSONTOK' Egy testet metamorph-al mozgathatunk, úgy hogy egy vázat definiálunk, és ennek mozgását adjuk meg.
- Valós időben láthatjuk a Stage Editor 3D perspektívikus ablakában a kamera által mutatott képet, így könnyebb beállítani a kameramozgásokat.

- Az IFF képek és texturák valóban a polygonokhoz kapcsolódnak, követik a test formáját, együtt torzíthatók a testtel.

- A Stage Editor-ban már hangsávot is rendelhetünk művünkhöz.
- A kijelölt testhez tartozó akció beállításokat lehívhatjuk egy ablakba a Stage Editor-ban.

- Egy csoport tagjaihoz külön-külön is hozzáférhetünk a Stage Editor-ban.

- A kamera lassulását, gyorsulását grafikusan állíthatjuk.

- Twist, Taper, Bend, Shear, különböző test deformáló funkciók.

- SOKKAL JOBB anti-aliasing.

- Árnyékok Scanline módban.

- A kész képek JPEG tömörítése.

- AA chip-set támogatás, 256 szín és HAM8.

- Egy új, felhasználó által definiálható gombsor az editorokban.

- Makrók.

- Új Froms Editor.

- Útómunkálatokhoz animációs segédprogramok.

- Új Terrain Editor.

- Texturator.

A megjelenés várható dátuma 1993. tavasz végefelé.

Más jó hír: Az Imagine PC verziója már megrendelhető az Impulse-nál. Ára: $495. A regisztrált Amiga Imagine felhasználók $100 összegért juthatnak hozzá! A PC verzió néhány apróságtól eltekintve megegyezik az Amiga 2.0-ás változattal. Minimális PC konfiguráció:

- 386/486
- Matematikai társprocesszor
- VGA grafikus kártya
- Merevlemez
- 4 MB memória

Impulse Inc. 8416 Xerxes Ave.
NORTH
Minneapolis, Minnesota 55444

DEMOLOGIA

Hi Dudes! Kardinális változás korszakát éljük. Kezdünk interaktívvá válni. Örömmel jelenthetem, hogy lassan szivárognak a saját kreálmányok szerkesztőségünk postaládájába. Egyelőre zuhatagnyi jelenkező helyett csak két hazai csapat az ISCH Crew és a United Artist közreműködését köszönhetem meg. A többiek szégyeljék magukat! Imígyen a rovat első felében kritikus pillantást vetünk a beküldött stuffra, kiegészítve néhány mostanában megjelent magyar újdondsággal. Ezt követően igazi csemegével szolgálunk, éspedig az utóbbi időkben igen divatos videodemokról lesz szó.







Nos történt, hogy idén januárban az Absolute megrendezte a Bash sorozat harmadik részét. Sok induló közül az egyik legígéretesebbnek a Faculty tűnik, akik korábban már egy kombinált musicdisc-kel is hallattak magukról. A Jump Master 2-ben a jobb gomb megnyomásakor egy lóugrásos logikai játékkal küzdhetünk meg. A szabály egyszerű, huszárral a megadott idő alatt kell a tábla egyik pontjáról a másikra jutnunk. Fejlődésüket bizonyítja a Disney's nevű trackmo, ahol Quack kapitány és Duck'o'Bert bácsi mellett érdekes rutinok szemtanúi lehetünk. Néhány vonalvector és egy ötplanes plotter után, a radioaktív vectorok következnek. Ez egy egyszerű stencil, ahol a mintát a fehérzajhoz hasonló animált grafika hozza létre. A körök világa után egy árnyékolt gumikocka látható, s természetesen az elmaradhatatlan ray-tracing animáció. Újdonsült sztárunk a Creator első Strange Creatures című trackmojával nagy meglepetést keltett. Tagadhatatlan, hogy az utóbbi idők legkiemelkedőbb magyar alkotása. 25 különálló dotlabda, egy rakás rángatózó vectorkör, teljes képernyős glenzek, dotzászlók, és egy óriási Kefrens stílusú csonkolt polygon magáért beszél. A záró ray-tracinget egy 2016 pontból álló megvilágított kockát kerülgető labda előzi meg. Óriási látvány, kellemes design. Azonban elférne néhány saját ötlet és grafikai, zenei oldalon is van még mit tanulni. Egy kis csalódást okozott a 23 Celsius várva várt demoja. Az Inside Anarchyban nincsenek új ötletek, szép grafikák és design. A TV kocka, a vectorikus képeslap, a glenzűrhajó és a szinuszscroll sajnos siralmas ízlésről ad tanubizonyságot. A négy év után enyhén szólva megsántult társaságnak igazán jót tett a Monlight csapat segítőkész belépése, és az a látványos kis intro, amit a partyn adtak közre.

Remélhetőleg a magyar Melon első lépéseinek vagyunk szemtanúi! Sokat igérő egy szintén vadonatúj csoport a Studio első próbálkozása a Surprise. Egyszerű kis programról van szó, amelyet a vectorok és árnyékok alakváltozásának ötletes alkalmazása tesz különlegessé. Rövid introval jelentkezett a korábban 64-en tevékenykedő United Artists. A Showtime semmi forradalmi újítást nem tartalmaz, de Efa képregényszerű grafikája és a kellemes design említésre érdemes. A születő csapatok dömpingében további két versenyző indult. Az Inpulse és a Submission egyaránt nemzetközi kooperáció útján jött létre, s jelenlétüket egy-egy intro is igazolja. Állítólag nem kell sokat várnunk Impulsék első egy lemezes demojára sem. Az ISCH Crew karácsonyi hadjáratában senkit sem kímélt. Azonban szerkesztőségünk egyöntetű véleménye, hogy a csoport által képviselt stabil 88-as stílus manapság bizony nem elég. Nem ártana egy kicsit az angollal is foglalkozni. Egyébként még lehet belőle









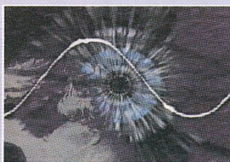


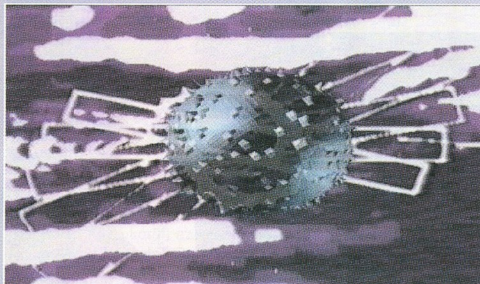


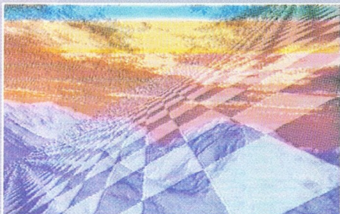












valami, mert a fiúk egy Bart névre hallgató, igen tehetséges grafikussal büszkélkedhetnek.

Global Trash II/Silents: Mindannyinan emlékszünk '91 Karácsonyára, mely korszakalkotó pillanat az amiga szín történetében. A Silents csoport két ezeddig egyedülálló produkcióval jelentkezett. Hardwired, amely azóta fogalommá vált, és az új generáció első hirnöke, egy amigásoknak készült videodemo. Mikael Balle, a csapat grafikusa a skandináv TV3 Nordic csatorna stúdiójában dolgozik, így rendelkezésére állnak az ott található berendezések. Imígyen a videoklipp, mert inkább ahhoz hasonlítható 99%-ban Amiga mentesen készült. A zenéket Jesper Kyd hatalmas szintetizátorparkján komponálta, a látvány nagy része pedig gyors célberendezésében született meg. Első perctől az utolsóig lenyűgöző látványban van részünk, találkozunk egy különleges felhőeffektussal, óriási vectorfejekkel, plasmával, gömbökkel és különböző geometrikus testekkel, természetesen amigától távol álló minőségben. A designhoz hozzátartozik a metamorphozis, a háttérek ízléses variálása és a technoszerű synth muzsika ügyes időzítése is. Az intro és greetings partok között, a klipp menetét híres filmekből kivágott jelenetek, és torzított kameratrükkök tarkítják.

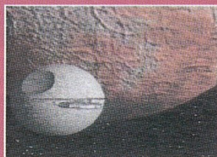
Ghando Trance/Silents: Féléves szünet után a nyáron megrendezett Hurricane partyn mutatták be a folytatást. A csapat ezúttal összekötötte a kellemest a hasznossal, és egy lokálisan népszerű dán house-techno együttes hangfelvételéhez "komponáltak" videokilppet. A szám egyébként néhány hétig az országos toplistákon is fel-felbukkant. Nem csoda hát, hogy a felvétel, amely egyenlő arányban tartalmaz kamerás és animációs trükköket, amigás körökben is nagy sikert váltott ki. A hat perces számot nem kifejezetten a demok tipikus elemei uralják, de láthatunk különleges megvilágított vectortesteket, torzított képeket és Kyd/Balle ízlését dicsérő egyedi mintázatokat. Nos reméljük a fiúk alkotókedve ezzel nem hagy alább, és rövidesen lencsevégre kaphatjuk a szintén videon megjelenő Hardwired második részét.

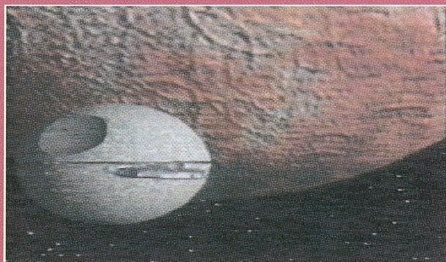
Dance Nation/Frantic: Úgy látszik a videoőrület az amúgy fagyos Finnországot sem hagyta hidegen. A terület egyik vezető csapata idén decemberben egy 17 perces felvétellel áldozott a tomboló technokultusznak. Négy őrült ten vad zene követi egymást, míg a képen óriási techno logok, fractal hegyek és plasmák forgolódnak. Visszatérő motívum a raytracelt hangszóró, és a demok jellegzetes jelenetei, mint az interferencia, a zoom, vagy a metamorphozis. A klipp során sok filmből kölcsönzött ötlettel találkozunk, sőt nem ritka, hogy Frantic Finland oszlopos tagjai a parkett ördögeként ropják a táncot.

Jean

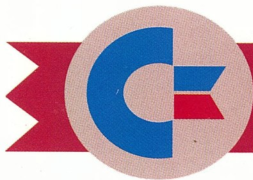
Space Wars/Tobias J.Richter:

Az előző demokkal ellentétben ez a nyolc perces animációs film kizárólag Amiga felhasználásával készült. A fázisok modellezésén és kiszámításán öt turbókártyás 2000-es és 3000-es tíz hétig dolgozott. A Star Wars paródia így több mint 8000 képkockából épül fel. Megcsodálhatjuk az X, Y-szárnyúak, tie-vadászok, csillagrombolók és a Millenium Falcon repülését. Sőt néha egy másik sorozat hőse, az Enterprise űrhajó is fel-felbukkan. Az utolsó percekben tanúi lehetünk az utolsó összecsapásnak, és a Halálcsillag különös elpusztításának.









Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy .....

Áraink a következők:

C64	13.990.-
Datasette	2.990.-
1541/II Floppy Drive	15.990.-
C1531 C64 Mouse	2.990.-
Amiga 500	39.490.-
RF Modulator	3.900.-
Monitorok	

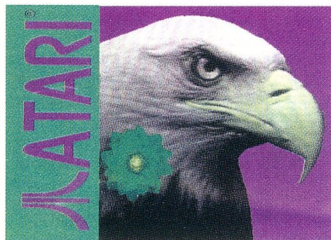
- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

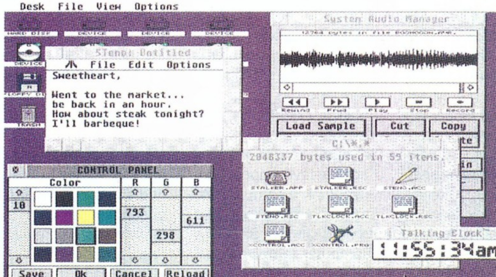
Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933



Őfelsége Falcon030 megérkezett!

Nos, "Ataris kispajtások" (Chris után szabadon), megtörtént az, amiben már reménykedni is alig mertünk. 1993 február 26-án (délután kettő körül) az ATARI magyarországi főhadiszállására belibbent az első Falcon030, 4 mega RAM-jával, 65-ös winchesterével. Bizton állíthatom, hazánkban az utóbbi tíz évben nem csomagoltak ki és nem indítottak be számítógépet ilyen gyorsan. Mivel szoftvereink nem voltak, kénytelenek voltunk mozgósítani néhány BBS-búvár ismerősünket, akikről tudtuk, hogy már hónapok óta gyűjtenek mindent, ami Falconra vonatkozik.(Az egész kicsit olyan volt, mint boldogult kisdobos-, és úttörőkorunk riadóláncai.) Segítségükkel sikerült ízelítőt kapni abból, mit is tud ez a régen várt masinka. Legnagyobb lelkesedéssel egy kis PD. harddisk recording programra vetettük magunkat. A felvétel a bűvös 50 kHz-es frekvencián történt, mikrofon gyanánt egy mezei walkman fejhallgatót (!) használtunk. (Nem vicc.) A felvételi jelszintet a kontroll-panelen állíthattuk be, csakúgy, mint a balance-ot és a hangerőt. A programban volt néhány digitalizált hangminta, főleg filmrészletek. Mit mondjak, az 50 kHz mégiscsak 50 kHz. Animációs szoftver hiányában színéhségünket a desktop szivárványosra konfigurálásával csillapítottuk (lásd a képet jobbra). A hétvégén én birtokolhattam a Falcont, így átvirrasztott éjszakák, plusz egy vasárnap esti szeánsz eredményeképp igen hasznos tapasztalatokat szereztünk, amelyeket a lap későbbi számaiban veletek is megosztunk.

- Szőke -



Falcon árak:

FALCON030 (4Mb RAM, 65Mb Winchester)	127.990 Ft
FALCON030 (14Mb RAM, 65Mb Winchester)	187.920 Ft

A fenti konfigurációkra megrendelést vesz fel a Hungarian Atari Trading Center.

A közeljövőben forgalomba kerülő kiépítések:

FALCON030 (1Mb RAM, 0Mb Winchester)	79.920 Ft
FALCON030 (4Mb RAM, 0Mb Winchester)	124.900 Ft

A felsorolt árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák !

HUNGARIAN ATARI TRADING CENTER
HAT Cent kereskedelmi Kft. 1061 Budapest, Andássy út 40.
Tel./fax: 112-3675, 112-8053



TRUE PAINT

1992. novemberi megjelenésének köszönhetően a TruePaint lett az első igazi Falcon rajzprogram. Lássuk tehát a főbb jellemzőit.

- Minden felbontásban működik, beleértve a 768x480-as true color üzemmódot
- Jól kezelhető, több ablakos munkafelület számos menüvel, toolboxokkal billentyűmakrókkal
- Az ismert rajzeszközök teljes skálája
- Effekt lehetőségek
- Zoom, teljes képernyős editálás, bezier görbék
- Animáció, IFF, TIFF, JPEG és más képformátumok támogatása.

Hangstúdió az íróasztalon

A Sólyommal foglalkozó cikksorozatom immár utolsó részéhez érkezett. Ez persze nem azt jelenti, hogy a Falcont akár a Guru Atari-rovat szerkesztősége, akár jómagam hanyagolnánk a továbbiakban, mindössze egy tény közlése volt, amelynek sokan talán örülnek ("Minek ennyit írni egy Magyarországon nem kapható gépről?"), mások viszont nyilván szitkozódnak ("Miért csak ilyen nagy vonalakban foglalkoznak a jövő számítógépével?"). Mivel mindkét tábornak igaza van, be is fejezem ezt a kissé skizofrénre sikeredett vitát. Az előző két számban áttekintettük a Falcon 030 audio-alrendszerének komponenseit, a köztük lévő kapcsolatokat, valamint elmélyedtünk a sample-frekvenciákkal összefüggő kérdésekben. Ha nincs a Keyboards magazin, az ST-Computer és az STE komputer (amelynek billentyűzetét most is kínzom), akkor a cikkeim sincsenek, és ehelyett olvashatnátok finom kis játékleírásokat. Most következzék egy kis ismertető arról, hogy mi mindenre is lehet (ajánlott) egy Falcon 030-ast használni. Na persze biztos SVGA-minőségű kalandjátékokat fognak rá írni, és sokkal szebb repülőszimulátorokat lehet majd rajta betölteni, de mi most az élet komolyabb problémáit szeretnénk megoldani sólymunkkal. Ha ugyan van komolyabb probléma egy 20 lemezes kalandjáték végigjátszásánál...

1. Disk Recording

Ez a nehezen (azaz csak pontatlanul) lefordítható kifejezés azt takarja, hogy az általunk, a Falcon segítségével elkészített 16 bites zenéket - mint egy CD-lemezre vagy DAT (DCC) kazettára - winchesterre menthetjük. Tehát a számítógépünk alkalmassá válik arra, hogy részben helyettesítsen egy profi hangstúdiót. Ezek után ezt a zenét felhasználhatjuk egy (szintén a Falconnal készített) animáció aláfestőzenéjeként, és megtörténik a csoda: egyetlen számítógép a zenekar, a videó és a keverőpult egyszemélyben. Sajnos azonban a 16 bites minőségű zenék (de már maguk a sample-k is) igen sok helyet foglalnak el a harddisken, úgyhogy ilyen alkalmazásokhoz minimum 100 MB-os winchy az ajánlott.

2. Szintetizátor

A szintetizátor mint tudjuk, nem keverendő össze a keyboarddal. Maga a szó is hangok mesterséges előállítását jelenti. Tehát egy többé-kevésbé bonyolult művelet eredményeképpen egy meghatározott hullámformájú hang jön létre a szinti belsejében, amely 16 bites készülékeknél már nagyon hasonlít arra a hangra, amelyet az utánozni kívánt hagyományos hangszer (vagy éppen természeti jelenség, pl. mennydörgés) idéz elő. A programozható DSP segítségével a Falcon ilyesfajta hangelőállításra is képes.

3. Hangmintavétel

Néha a magyar szavak a legérthetetlenebbek, úgyhogy leírom angolul is: sound-sampling. A DMA-felvétel funkció segítségével egy hangot "írhatunk be" a memóriába, amelyet a DMA-visszajátszás funkcióval lehet visszajátszani (bővebben lásd a 93/2. számban). Az alapvető különbség a szintetizálással szemben az, hogy itt nem maga a gép állít elő egy meghatározott hangot, hanem egy "életből merített" hangról vesz mintát, amelyet aztán (javítgatások, módosítások után) felhasználhatunk (akár a saját hangunkat is).

4. Effektusok

A valós idejű hangfeldolgozás azt is lehetővé teszi (de erről már elég sokat olvashattatok), hogy a Falcont effektgépnek használjuk. A legköznapibb és egyben legnépszerűbb példa a visszhangosítás, de ilyen a harmonizing-effektus is (l. 93/1. szám). Természetesen ez is a DSP-nek köszönhető.

5. Multimédia

Erről T. J. Kukker már írt egy korábbi számban. Tudjuk jól, hogy a multimédia ma már kulcsszó a számítástechnikában. Az audio-video alkalmazások sokrétűségét jelenti. Házi számítógép kategóriában ennek a felhasználási területnek az Amiga az úttörője: számos kábeltévé használja még ma is az Amigákat. Nem is kell más a multimédiához, mint egy gyors számítógép, kiváló grafikával és tökéletes hanggal. Na és az sem mellékes, hogy gond nélkül együtt tudjon működni a stúdióberendezésekkel. A Falcon mindebben többet nyújt, mint kategóriájában bármelyik más gép, ámbár az új Amiga 1200-ast sem szabad leírni.

6. MIDI

Ha Atari, akkor MIDI. Eddig is minden zenész Atarit használt, aki adott magára. Ezután az ST-ket valószínűleg ezen a területen is felváltják a Falconok, hiszen a multitasking (azaz több program, pl. egy sequencer és egy sampler egyidőben futása) lényegesen megkönnyíti a muzsikusok dolgát.

Ezek lennének a legfontosabb zenei alkalmazások. Hogy ezen kívül mire lesz jó a Falcon? A Calamus S és SL programok segítségével komplett színes kiadványszerkesztést lehet rajta elvégezni, bár a 32 MHz-es órajel-frekvencia ezen a területen még a TT mellett szól. Ugyan a Falcon grafikája nem egy "nagy durranás", azaz semmi különlegeset nem nyújt, ha már megvan valakinek a gép, nyilván grafikákat, animációkat is készít majd vele. Az új DynaCadd elkészültével a Sólyom nem várt lehetőségekkel kecsegtet a CAD (számítógéppel segített tervezés) területén is. Az összes többi a szoftvercégektől függ. Nem hiszem, hogy létezne olyan alkalmazás, amire megfelelő programmal a Falcon ne lenne jó (a legjobb?).

Mivel is zárhatnám Falconról szóló cikksorozatomat, ha nem azzal, hogy megköszönöm a lelkes és kitartó olvasóknak, hogy megtiszteltek figyelmükkel. A megújuló Bomba-lemezújság főszerkesztőjeként pedig hozzá szeretném tenni, hogy várjuk az olvasók leveleit, cikkeit. Kérjük, azt is írjátok meg, ha meg szeretnétek rendelni a Bombát, mert terveink szerint a jövőben ez is megoldhatóvá válik.

Postacímünk még a régi:
Central European Team
1464 Budapest, Pf. 1407

Képes György

SZOFTVERBÖRZE

A Guru egyik korábbi számában már futólag említettem néhány Falconra írt szoftvert. Most az ATARI 1992 téli szoftverkatalógusából választottam ki néhány érdekesebb programot a multimédia témakörből.

Chronos-3D Key Frame Editor

Az amerikai Lexicor cég programja remekül ötvözi a könnyű kezelhetőséget a kiváló teljesítménnyel. Segítségével profi és amatőr néhány óra alatt, stúdió minőségű animációt hozhat létre. A Chronos lehetővé teszi a Cyber programok által létrehozott objektumok importálását (.3D2), valamint felhasználhatjuk korábbi .DLT animációinkat is. A TT és a Falcon tágabb lehetőségeinek kihasználására a program saját formátumot használ (VDO). Ennek köszönhetően az animáció sebbessége elérheti a másodpercenkénti 60(!) képkockát.

Speciális jellemzők: monokrom és színes üzemmód, minden ST és TT felbontásban működik. Matematikai koprocesszort is képes használni.

Támogatott hardver:
1040 STFM/STE
MegaST/STE
TT030
Falcon030

Genesis: The Galactic Toolchest

Igazi csemege ez a Galaktikus Szerszámosláda, amely tulajdonképpen egy négy programból álló programcsomag.

Magrathea: 3D-s fraktál planétaépítő program. Segítségével komplett bolygókat hozhatunk létre kontinensekkel, óceánokkal, hegyekkel sőt sarki jégmezőkkel. A bolygókat .3D2 formátumban menthetjük lemezre.

Terrain: 3D-s tájképtervező utility-csomag. Az általad megadott topográfiai térképből (.PI1 vagy .PC1 formátum) állítja elő egy terület háromdimenziós képét.

Warp Speed: A program egy mozgó csillagmező képét állítja elő, amely fölé .DLT vagy .VDO (lásd: Chronos fent) animációs file-okat tölthetünk be.

Star Track: Chronos animációk hátterének létrehozására szolgáló program. A csillagok mozgását összehangolja az animáció eredeti kameramozgásával. A Warp Speed-del megegyezően .DLT vagy .VDO formátumú file-okat hoz létre.

Speciális jellemzők: monokrom és színes üzemmód, minden ST és TT felbontásban működik, matematikai koprocesszort is képes használni.

Támogatott hardver:
1040 STFM/STE
MegaST/STE
TT030
Falcon030

HyperLINK

Igazi multimédia program. Olyan adatbáziskezelő, amelyben az adatokhoz szöveget, grafikát, animációt és zenét is hozzárendelhetünk. Az alkalmazási lehetőségek oly változatosak, hogy csak képzeletünk szab határt nekik. Felépítése moduláris, így a program bővítése könnyen megoldható.

Speciális jellemzők: monokrom és színes üzemmód, DBASE kompatibilis file-formátum, hálózati alkalmazás.

Támogatott hardver:
1040 STFM/STE
MegaST/STE
TT030
Falcon030

Prism Render

Fotorealisztikus 24 bites rendering program a Chronos-3D által létrehozott animációkhoz. A Dover Research 24 bites Leonardo nevű grafikus kártyájával truecolorban is megszemlélhetjük alkotásainkat.

Speciális jellemzők: monokrom és színes üzemmód, minden ST és TT felbontásban működik. Használja a Leonardo 24 bites grafikus kártyát és a matematikai koprocesszort

Támogatott hardver:
1040 STFM/STE
MegaST/STE
TT030
Falcon030

Render for Sculpt

Azoknak sem kell elkeseredniük, akik Cyber programmal létrehozott háromdimenziós objektumaikat szeretnék raytracingelni. A Render for Sculpt bármely .3D2 formátumú file-t képes kezelni. Mivel a program acceccoryként működik, eredeti programunkból ki sem kell lépni a művelet végrehajtásához.

Speciális jellemzők: monokrom es színes üzemmód, minden felbontásban működik. Használja a matematikai koprocesszort.

Támogatott hardver:
1040STFM/STE
MegaST/STE
TT030
Falcon030

-Szőke-



Köszöntök mindenkit ezen a verőfényes, koratavaszi(as(talan)), borongós napon.

A mai alkalommal a sequencer-ek világában szeretnék elmélyülni, vagy legalábbis úgy tenni, mintha értenék hozzá. Ha már megfelelő mélységben vagyok és senki nem ért az egészből semmit az se baj, vigasztalódjunk azzal, hogy lassan itt a tavasz, a lányok kezdenek átállni az általunk oly nagy becsben tartott miniszoknyára.

NOS, ELŐSZÖR IS

engedelmeddel ragaszkodnék a "sequencer"-szó eredeti írásformájához, mert a "szekvenszer"-től és a "szikvenszer"-től feláll a hátamon a szőr. (Bár bevallom ez a kijelentésem nem fedi teljes mértékben a valóságot, mert nem szőrös a hátam.)

ALAPVETŐEN

vannak software és hardware sequencerek. Ez utóbbiról annyit illik tudni, hogy lényegében egy leegyszerűsített számítógép, melyben egy - a célnak megfelelő - programocska helyezkedik el. Alkalmazzák szintik beépített szolgáltatásaként, és különálló egységként is. Nagy előnye a kis mérete, hordozhatósága, így különösen kedvelt a manapság oly népszerű vendéglátózás művelőinek körében.

AZONBAN

az igazi lehetőségek a software sequencer-ek használatában rejlenek. Ezek - jó esetben - a már használatban lévő számítógépekre épülnek. A komolyabb, használhatóbb programok általában másolásvédettek (gyakran hardware védelmet, ún. kulcsot is alkalmaznak), de a rosszcsont cracker-ek köztudottan sosem bírnak magukkal...

MŰKÖDÉSÜKET TEKINTVE

a lényeg ugyanaz. Digitális úton rögzítik a MIDI-vel ellátott berendezések által küldött információkat. Kicsit emberszabásúbban megfogalmazva, a sequencer egy olyan többsávos "magnó", amely nem szalagra, hanem memóriába írva rögzít egy dalt. Ennek megfelelően nincs alapzaj, a tempó változtatásánál nem torzul a hang, s ami a legfontosabb, a feldolgozás egyszerű, gyors, a lehetőségek korlátlanok.

FONTOS MEGJEGYEZNI,

hogy a sequencer egy hagyományos magnóval ellentétben nem magát a hangot tárolja, csupán annak bizonyos paramétereit, amelyeket a forrás berendezés (általában billentyűs szintetizátor) képez le. Lejátszáskor a művelet megfordítva érvényesül; a tárolt információk a kiválasztott hangszeren ugyanazokat a mozzanatokat reprodukálják, amik felvételkor történtek. Mindez a hangszert a dallam visszajátszására készteti.

SZERENCSÉRE A MIDI

a sequencer-ek adatállományát képező információkat és paramétereket szabványosította, ezért egy felvett állomány probléma nélkül visszajátszható bármilyen más MIDI-s hangszeren. Természetesen a felvételnél használt hangszínek szükségesek a lejátszáshoz is. (Hiába hangszerelted tehát művészien megfaragott dallamaidat egy baromi frankó szintin, az otthoni kis CASIO-don lejátszva már nem tud ugyanúgy érvényesülni. (hehe.))

Ennek biztosítására alkották meg a GS-szabványt, ami nem is igazán szabvány, mivel csak néhány Roland hangszer (E-sorozat, SC-55, JV-30 stb.) ismeri, de azért jópofa. (Egyébként e lehetőséget kihasználva már egyre több ismert előadó alkotásaihoz juthatsz hozzá és teheted azokat tönkre, ugyanis nyugati cégek tömegesen ontják a sequencer-állományokat, amelyeket ki-ki a saját taligáján felhangszerelhet, majd azt kedve szerint boncolgathatja.)

DE LÁSSUK MIK EZEK A MEGRÖGZÖTT(ZÍTETT) INFORMÁCIÓK...

A legalapvetőbb és a legfontosabb a NOTE-üzenet, mely tartalmazza a lenyomott billentyű számát (ami a hang magasságának felel meg (kivéve dob-setup)), a lenttartás hosszát, valamint a leütés pozícióját és erősségét. Pozíció alatt a rögzítés kezdetétől mért abszolút helyzetet értem, amit zenei ütemegységben határozunk meg. Az említett dob-setup-nál annyiban más a helyzet, hogy ott a különböző billentyűkön más-más hangszín szólal meg, s a nyomvatartás hosszának sincs jelentőssége, hiszen minden dob hangszín - majdnem egyformán - rövid kitartású.

Hogy témánk hatalmas horderejét ismét érzékeltessem megjegyzem, hogy ezen üzenettípus összes felsorolt paraméterét külön-külön, utólag is módosíthatom. (S a többi típusról még nem is beszéltem...)

TÁROLHATÓK TOVÁBBÁ

ún. CONTROL CHANGE üzenetek, melyek az adott csatornán - a kívánt pozíciótól - hangszert, hangerőt, pan-t, stb. váltanak, illetve változtatnak. Hasznos lehetőség például a kontroll csatorna használata ami lehetővé teszi, hogy egy sáv adataira vonatkozóan egy másik sávon rögzítsünk eféle módosításokat. Előfordulhat, hogy egy sáv el- és egy másik beúsztatására van szükség, vagy menet közben változatni kell a hang sztereo térben elfoglalt pozícióján (PAN). Ilyenkor jön a kontroll sáv.

VÉGÜL

a SYSTEM EXCLUSIVE üzeneteket említem, melyek jóval elvontabbak, komplikáltabbak, és ráadásul teljes mértékben gépfüggőek. Tehát míg az előbbieket - majdnem - minden MIDI-s berendezés egyformán értelmezi, a SysEx-et csak az a gép érti amelyik azt kitalálta, vagyis elküldte. Ilyen például a szintik beállításainak elmentett állománya, a hangszínadatok és sampler-minták állománya. Ezen üzenettípus részletes taglalására talán egy későbbi számban még visszatérek. (Az is megér egy misét!)

Chris



ATARI FALCON 030 & MIDI

Halihó !

Nem csalás, nem ámítás, ez itt még egy MIDI-oldal.

Mielőtt mindenki táncra perdülne örömében, közlöm, hogy csak átmeneti állapotról van szó. A rendhagyó esemény kiváltó oka azon információk halmaza, melyek a már sokat emlegetett Falcon-nal kapcsolatban kerültek birtokomba. Tudom, sokan már türelmüket vesztve legyintenek az eféle irományokat szagolgatva, de úgy vélem, ha végre valahára megérkezik az első rakomány Falcon 030, bőven kárpótol majd minket a hosszú várakozásért. Szóval, szándékom ezúttal (ha, lehetőségem lesz tartósan élvezni társaságát, akkor később is) az új husi zenei alkalmazásának lehetőségeivel foglalkozni, hisz egyrészt ez az én világom, másrészt az egyik legkedveltebb téma lesz, harmadrészt ezt kérték tőlem...

Egykori álmom látszik valóra válni, mikoris egy számítógép egyidejűleg használható sequencer-ként és sampler-ként, ami nemcsak helytakarékossági okokból előnyös, de így a magamfajta mekk-mesterkedő számára is hatékony munkaeszköz válik elérhetővé az eltorzult zenei perverziók kinyilatkoztatásához.

A megoldás kulcsa a "multitasking", az a lehetőség, ami lehetővé teszi több program párhuzamos működését. A komoly sampler-ek világában létezik egy ún. Time Stretching funkció, mely igen hasznos, hisz lehetővé teszi a felvett minta tempójának változatását anélkül, hogy a hangmagasság változna. Ennek segítségével szinkronba tudok hozni több teljesen eltérő tempójú mintát is.
A bizonytalanok számára elmesélem, hogy miért is oly nagy dolog ez:
A gyakorlatban az eset fordítottja szemléletesebb, mégpedig az a furfang, mikor egy sampler a vett mintából úgy alakít ki különböző hangmagasságot, hogy a minta lejátszási sebességét változatja. Ennek az a kellemetlen mellékhatása is megvan, hogy a hang torzul, létrejön a "maci" vagy az "egér" effektus.
Tehát a lényeg; ha a tempót csökkentem, a hang mélyül, torzul, meg minden baja lesz. Pontosabban csak lenne, merthogy a jó sampler egy kis Time Stretching után (ez egyébként egy átszámítási eljárás) röhögve játsza a mintát az új tempóval.

Mindezt azért bátorkodtam megemlíteni, mert - ahogyan utaltam is rá - ez egy számítási eljárás, ami a legokosabb számítógépnél is időt vesz igénybe. Nos, ekkor köhint a MultiTOS: "Uraim, most jövök én!"
Zokszó nélkül lehetővé teszi, hogy egy-egy ilyen számítás alatt (ami hosszabb minta esetén perceket is igénybe vehet) verset írjunk kedvesünknek, vagy lejátszunk egy amőba partit.

A hajmeresztést csak az fokozhatja tovább, amikor kiderül, hogy mindemellett a Falcon a legnépszerűbb hard disk recorder lesz. Mielőtt az okokat fejtegetnénk, tisztázzuk, mi is ez valójában?

Ahogy már a nevéből is látszik, ez egy olyan felvételi eszköz, amely nem szalagra, hanem hard disk-re rögtíti - természetesen digitális úton - a hangot. Ez még nem lenne ok a tábortűz körültáncolására, hisz erre a jól ismert DAT is képes, de ezt több - egymástól független - sávon is képes rögzíteni (általában 4, 8, vagy 16).
A legkiemelkedőbb tulajdonság azonban az utólagos szerkesztési lehetőség: A felvett hanganyagot vághatom, részeit másolhatom, sokszorosíthatom hasonlóképpen mint egy sequencerben. Vigyázat, ez csak hasonlat, hiszen itt ténylegesen a hanggal történik a bűvészkedés.

Mindehhez analóg-digitális-analóg konverziókra van szükség, melyek fejlettsége alapvetően meghatározza a készülék használhatóságát.
Itt kap lehetőséget a szereplésre a mi kis csodabogarunk, ugyanis ezt a feladatot egy középkategóriás számítógépként (amely az árra is vonatkozik), a méregdrága recorderek helyett is elvégzi. Nyolc független hangcsatornával rendelkezik, melyek mindegyike 16-bites jelfeldolgozással, 50 kHz-es mintavételi frekvenciával dolgozik. (Összehasonlításképpen említem, hogy a közhasználatú CD lemezjátszók lemezei 44.1 kHz-en lettek rögzítve.) A beérkező hangot az A/D konverzió után egy SCSI-hard disk tárolja, melynek mérete határozza meg a rögzíthető hanganyag hosszát. Szerencsére az ATARI észhez tért, és beépítette a SCSI-interface-t, így közvetlenül csatlakoztatható CD-ROM olvasó, amelyhez jobbnál jobb hangmintákat tartalmazó CD-ket készítettek.

A digitális zenei lehetőségek kiaknázásához persze nélkülözhetetlen a jó software, de ebben sincs hiány. Alig hallotuk hírét a megváltó Falcon-nak, már jelentek is meg sorra a katalógusok az elkészült programokról. Ilyen például a D2D Systems cég D2D Edit nevű direct-to-disk programja, mely külső hardware nélkül tesz lehetővé hard disk felvételt. A 4T/FX négy sáv felvételére képes, s a multitasking lehetőséget kihasználva real-time effekt beiktatására is használható.

Egyszóval úgy néz ki, szélesebb körben nyer majd alkalmazást ez az igen hatékony hangrögzítési eljárás, talán még az otthonokba is befészkeli magát a HI-FI berendezések között...

Chris

A Rendszerbarát

Legutóbb hibakereső segédprogramokkal foglalkoztunk. Mostani számunkban további programok ismertetésével folytatjuk sorozatunkat.

A GURU lapjain már jelent meg hosszabb ismertetés a HiSoft cég DevPac assembleréről. Ehhez a programhoz tartozik egy debugger is, melynek ismertetése lesz e havi fő témánk.

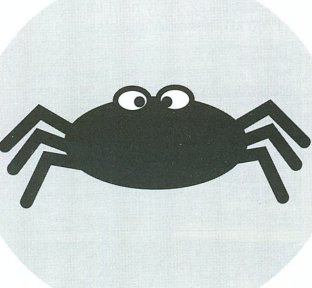
A MonAm névre hallgató program segítségével lehetőség nyílik a program lépésenkénti végrehajtására, töréspontok elhelyezésére, regiszterek értékének állítására stb.

Indítása történhet a DevPac fordítóból, vagy Shell-ből. Előbbi esetben az aktuális program debug-olása végezhető, utóbbi esetben tetszőleges program tölthető be. A bejelentkezés után 3 vagy 4 'ablakra' oszlik a képenyő.

1. **Registers** - processzor regiszterek értéke
2. **Disassembly PC** - a programszámláló környékének disassebly listája
3. **Memory** - A memóriatartalom hexadecimális dump formájában
4. **Source (name) PC** - A forrásprogram szövege

A program (sajnos) nem menüvezérelt, hanem különböző billentyű kombinációkhoz vannak a funkciók rendelve. Ezek a billentyű kombinációk a következőek:

W: Fill - start, end, with: memóriatartomány feltöltése adott értékkel.
R: Go, Instrution: a program elindítása, vagy egyetlen utasítás végrehajtása.
U: Run until address [,param n=*?-]: program végrehajtás adott címig.
I: Copy - start, end, to: Memóriatartomány átmásolása.
O: Enter expression: hexadecimális, oktális és decimális átalakítások és értékek kiszámítása.
P: Disassemble - start, end: memóriatartomány disassemblálása, cross reference list: keresztreferencia táblázat, data start, end <, size>: adattartomány megadása (ha a méretét akarjuk megadni a vége helyett, akkor használjuk a kisebb/nagyobb jelet) - file name: annak a file-nak a neve, amelyikbe a listázás történjen. Ha nem adunk meg nevet, akkor a nyomatóra történik a kiírás.
A: Source file to load - forrásfile betöltése.
S: Save binary - filename, start address, end: memóriatartomány kimentése fileba, a kezdő- és végcím megadásával.
D: Set current drive/directory: drive és könyvtár beállítása
G: Search for B/W/L/T/I: byte, word, longword, text, utasítás keresése.
H: History.
L: Symbols: a szimbólumtáblázat listázása.
V: default output megtekintése, bármely gombra visszakapcsol a MonAm képernyőjére.
B: Filename to load: bináris file betöltése.
N: Next: következő keresése (lásd G parancs).
M: Window start address: ablak kezdőcím megadása, minden ablakra más adható meg.
ESC: aktuális utasításra ugrás (> jelzi az aktuális utasítást). Adatbevitelkor a funkció megszakítására is szolgál.
TAB: ablakok közötti váltás.
HELP: aktuális töréspontok, programnév, futási állapot, Hunk lista, szabad és teljes memória kijelzése.
CTRL+Q: Kill task Y/N? - az aktuálisan debug-olt program debugolásának megszakítása.
CTRL+R: Run - program futtatás elindítása.



CTRL+T: Trace - lépésenkénti végrehajtás, a szubrutinokat is lépésenként hajtja végre.
CTRL+Y: megegyezik az előzővel, de a szubrutinokat egy lépésben hajtja végre.
CTRL+I: azonos hatású a TAB-bal.
CTRL+P: Preferences - Auto-load source file Y/N?: a forrás file-t is betöltse a futtatható változattal együtt, a forrás file nevét az ún. debug információból nyeri ki; Source file numbers D/H/N? a forrás file sorainak számozása: decimális, hexadecimális, nincs számozás; Automatic '_' or '@' prefix Y/N? Címkék, változók stb. nevének kiegészítése magasszíntű nyelvek debugolásához. Case insensitive symbols Y/N? Kis és nagy betűk különbözzenek-e a szimbólumokban, ez főleg C programok esetén érdekes. Symbol significance: az értékes karakterek száma adható meg. Show relative offset symbols Y/N? a relatív címzésnél megjeleníti, ha a regiszter és az offset értéke egy címke értékét adja ki. Show ZAn in disassembly Y/N?: speciális 68020+ címzésmódok visszafordításánál kiírja-e a nulla értékű operandusokat. Interlace Y/N?: a megnyitott képernyő felbontása. Printer device name: a nyomtató eszközneve, általában PRT:, de file-név is megadható. Save preferences Y/N?: az előbbi beállítások elmentésre kerüljenek-e?
CTRL+A: lépésenkénti nyomkövetés, utasításonkénti törespont elhelyezéssel (a szubrutin teljes sebességgel hajtódik végre).
CTRL+S: Skip - átlépi a következő utasítást.
CTRL+K: Kill all breakpoints Y/N?: Összes töréspont törlése.
CTRL+L: Executable file to load - futtatható file betöltése debugoláshoz.
CTRL+Z: azonos a CTRL+Y-nal (így senkinek sem okoz gondot, hogy a leírtak német vagy amerikai kiosztású billentyűzetre vonatkoznak).
CTRL+X: Stop task - futó program megszakítása.
CTRL+C: Quit - kilépés, ha van futó program, akkor visszakérdez, hogy futó program mellett akarjuk elhagyni a degugert.
CTRL+B: Breakpoint - töréspontok elhelyezése és törlése, PC aktuális értékénél.
RA+W: Wide - aktuális ablak teljes szélességű.
RA+R: Register=value - értékadás regiszternek.
RA+T: memória dump és disassembly lista közötti váltás az aktuális ablakban.
RA+O: kifejezések kiszámítására szolgáló számológép, oktális, decimális és hexadecimális számolási módokkal, a program szimbólumai is szerepelhetnek a kifejezésekben. A { } jellel adott cím tartalmára lehet hivatkozni.
RA+P: Print - képernyő dump a preferencesnél beállított printer device-ra.
RA+A: Window start address - az ablak kezdőcímének megadása. Minden ablakra más érték adható meg.
RA+S: Split - az aktuális ablakot függőlegesen két részre osztja.
RA+H: azonos a HELP-pel.
RA+L: Expression to lock - ablak kijelzés adott értékhez rendelése.
RA+Z: Zoom - ablak teljes képernyő méretűre nagyítása.
RA+B: Breakpoint address [, param n=*?-] - töréspontok megadása.
RA+1 - RA+5: ablakok közötti váltás.

Legközelebb újabb debuger ismertetésével folytatjuk sorozatunkat.

(JOCO)

PD ZÓNA

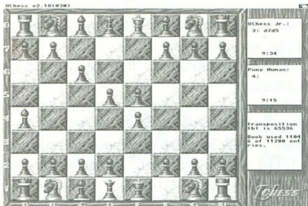
UChess 2.18

Sakk-matt?

Az első 256 színű sakk program Amigára, a GnuChess 4 átirata OS 2.x és nagyobb verziójú operációs rendszerrel rendelkező gépekre. A program felismeri az új AGA chip-készletes gépeket, és 256 színű képernyőn pompázik.

A program memória- és hardware-igénye sokakat elkeseríthet, a legkisebb verzió is 68020-as processzort és 4 MB szabad memóriát igényel, a nagyobb verziók igénye eléri a 9 MB-ot.

A program a Fish sorozat 790. lemezén található meg.



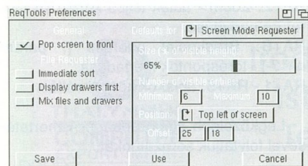
ReqTools 2.1d

Paraméterezhető requesterek

A PD-zóna hasábjain először kerül ismertetésre egy library. Ennek oka, hogy több, a felhasználók számára is érdekes lehetőséget nyújt.

Legfontosabb, hogy többet nem kell bosszankodni azon, hogy minden program különböző méretben és elhelyezkedéssel nyitja meg file-, és egyéb requester-eit. A library-hez tartozó Preferences programmal minden requesterhez beállítható a méret és az elhelyezkedés. További újítás, hogy AREXX interface-en keresztül is elérhetők a requesterek. Ez egy további, az ún. rexxreqtools.library segítségével történik.

A reqtools.library-t több népszerű program használja, többek között a PowerPacker, PPMore, PPShow stb.

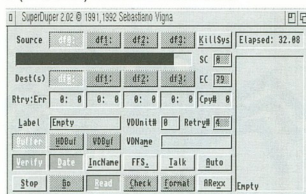


SuperDuper 2.02

Rendszerbarát XCopy?

Új, immár teljesen gadget vezérelt másoló program jelent meg OS 2.x és 3.0-s operációs rendszerű gépekhez. Szolgáltatásai közé tartozik pl. lemez formatálás automatikusan növekedő számot tartalmazó lemezazonosítóval, az utolsónak másolt néhány lemez nevének kijelzése, a több típusú buffer használhatósága (pl. memória, harddisk és egyéb lemezek: RAD:, VD0:, FMS: stb.), megadható az is, hogy hiba esetén hányszor próbálkozzon.

További szolgáltatásként megemlíthető, hogy AmigaGuide formátumú helppel is rendelkezik és AREXX interface-en keresztül is vezérelhető. Negatívumnak számít azonban az, hogy nem támogatja HD-s (1760 kB) lemezek másolását.

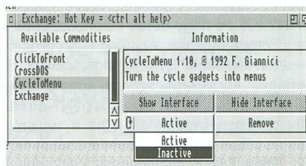


CycleToMenu 1.10

Egy gadtools cheat

A 2.0-s rendszer gadtools.library-jához tartozó ún. Cycle-gadgetekkel kényelmesen lehet kevés választási lehetőség közül választani. Több lehetőség esetén a lehetőségek megtekintése és a választás közülük eléggé kényelmetlenné válhat.

Ez a kis commodity program segít ezen, mert a választási lehetőségeket ún. pop-up menükbe szervezi, ezeken keresztül is elérhetők, gyors választás lehetőségét biztosítva. Alkalmazása esetén is történhet a kiválasztás a hagyományos módon, ha a cycle-szimbólumra történik a klickelés.

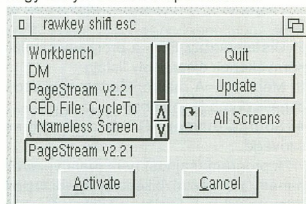


ScreenSelect V1.1a

Nincs több lapozás?

Ha valaki egyszerre több képernyőn dolgozik, akkor hamarosan sok idejét fogja tölteni azzal, hogy megkeresse azt a screen-t, melyen folytatni szeretné a tevékenységét.

Ezen a problémán könnyít egy újabb commodity segédprogram, mely használatakor a Shift + ESC billentyű kombinációval egy lista alapján lehet választani, hogy melyik screen-t lapozza előre.



KingFisher 1.11

Halászat az akváriumban

A Fish lemezek számának növekedésével sokak (csak floppy-val és kevés memóriával rendelkezők) számára gondot okozott, hogyan keresgéljenek a programok adatbázisában. A korábbi Aquarium névre hallgató kereső program nem tette lehetővé az adatbázis szétosztását több floppy lemezre, az időközben megjelent NewAqua is csak felemás megoldást kínált.

A program összehasonlítva elődjeivel kb. háromszor gyorsabb kereséssel rendelkezik, létezik verzió szerinti keresés is, kényelmi szolgáltatásként ún. könyvjelzők is elhelyezhetők. Az adatbázis sororientált, akár egyszerű szövegszerkesztővel is módosítható. A program eddig ismert legújabb változata a 808-as Fish lemezen található meg.

(JOCO)



C-64

Természetesen a két számmal ezelőtt beigért magas nyeremény hazugság volt. Csupán a beérkező programok számát kívántam befolyásolni! Nos, nem mondhatnám, hogy az olvasók hisztérikus tömegekben özönlötték el a postahivatalokat, de a küzdelmet nem adom fel! Továbbra is önfeláldozóan várom a sajátkészítésű demokat!

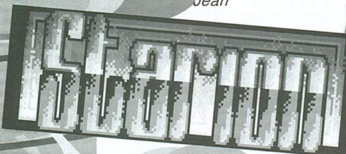
Coma Light Eight/Oxyron: Phew! Ez már valami, egy kétoldalas demo csupa új ötlettel és világrekorddal! A csapat már lassan havonta lep meg bennünket egy-egy új megademoval, s ez utóbbi partygyőztes demo hosszú idők óta technikailag a legmagasabb színvonalat képviseli! Kezdésnek egy teljesképernyős spriteupscroller, majd egy 7 színű magas felbontású shadebob rutin, s FLI-karakter elválasztás következik. Az amigás Kefrenstől adaptált rubberbarok, valamint a Silentstől ellesett nyújtogatott rudak, metamorhizáló 2000 pontos hajlékony vonalak, valósidejű fractalok, 7 színű colourcycling (az eddigi legszebb, amit valaha is csináltak), és még két fantasztikus rutin látható. Az első egy 40*14 karakter felületű 136 színű RGB plasma, míg a másik egy 2048 pontot használó dotscroll. Mind a kettő Amigát megszégyenítő minőségben! Vector témában sem éppen az utolsók közt kullognak, láthatunk 40 oldalú változóalakú glenzet, lightsourced, hidden surface, rubber és shade polygonokat. A zenei aláfestés Eurythmics, Depeche Mode és önálló művekkel kimagasló teljesítmény. Ez a program majdnem tökéletes! A designnal van egy kis baj, nevezetesen az, hogy egyszerűen nincs!

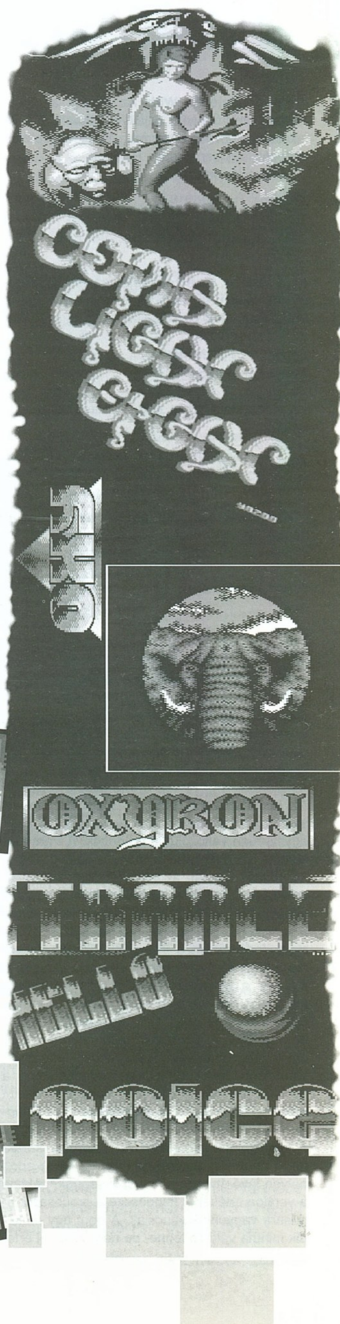
Goatland/Noice: A party másik nagy esélyese ez az egyoldalas megademo volt. A csapat megpróbálkozott egy interaktív colourcycle létrehozásával, ahol változtatásokat több-kevesebb sikerrel magunk hajthatjuk végre. Nagyon érdekes az ezt követő háromszögfractal rutin, amely a fázisok kiszámolása után folyamatos animációt hoz létre! Azonban a program leglátványosabb jelenete a lightsourced dotball, ahol a fényforrás sebességét és pályáját magunk határozhatjuk meg!

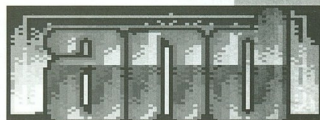
Taagekammeret/Starion+Conic: Visszatért a nagy öreg egy zöldfülű társaságában, hogy ismét bizonyítson. Bemutatnak egy relatime raytracingnek nevezhető valamit, ami nem más mint grafika és nyolc darab sprite ügyes variálása. Eztán következik a valódi effekt, ezúttal csak három színben, de még így is igen látványos! A bezierspline nem más mint egy különleges plotter egy Boris Valejo slideshow és néhány hiddenline vector gyűrűjében.

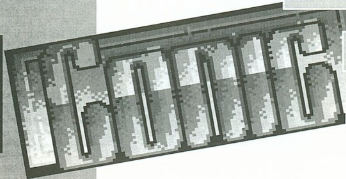
Pleasure Flight/Trance: Bemutatkozásnak ugyan nem rossz, de ettől eltekintve csak egy mindennapos tucatdemo a Trance premierje! A szokásos FLI jelenségek, nyújtogatott scrollok, végtelenített bobokon, és egy 80 szakaszos splitteren kívül csupán egyetlen különlegességgel szolgál. Ez a rutin egy érdekes sakktábla szerű zoomer, ám ezúttal különböző színes ábrák nagyításával kifejezetten tetszetős!

Jean









AREXX

Hi, AREXX Userek!

Kezdjük a mai hegyi beszédet a Parse utasítás azon kulcsszavainak az ismertetésével, amelyekre a legutóbbi cikkemben már nem jutott hely.



RexxMast

- **Value kifejezés With** Az inputot a kifejezés(ek) eredménye(i) adják. A változók a With kulcsszó után következnek. A kifejezésekben változók is használhatók. Például:

/ értékadás példa */*
c=8
*Parse Value c*4 45/9 With a b*
Say a
Say b

Az a változó, amely a kifejezésben áll, szerepelhet célként is, de ezután már csak egy új Parse-ban lehet ismét a kifejezés tagja. Például:

*Parse Value a*24 With a*
Parse Value a+3 With b

- **Var** Az input string egy változó értéke lesz. Például:

a='as df'
Parse Var a b
Say a b

- **Version** A használt AREXX verzióról és a gépről ad információt. Az egyes információs stringek külön-külön is lekérdezhetők:

Parse Version arexx verzió cpu fpu video képfrek

Az egyes változók a következőket tartalmazzák:
arexx - Az interpreter neve, jelen esetben ARexx. verzió - Az interpreter verziószáma. cpu - A processzor típusa. fpu - A koprocesszor típusa, hiánya esetén NONE. video - A gép videonormája, PAL vagy NTSC. képfrek - A kép sorfrekvenciája, 50 Hz vagy 60 Hz.

Az eddigi példák során az input forrásokból származó sztringeket nem dolgoztuk fel, csak egyszerűen változókhoz rendeltük. A Parse alkalmas azonban arra is, hogy a bejövő adatokat minták alapján azonnal feldolgozza. Tulajdonképpen már ez a hozzárendelés is egyfajta feldolgozás, tokenizálásnak nevezik. A folyamat abból áll, hogy a bejövő adat első szóközig terjedő részét a Parse levágja, és hozzárendeli az első változóhoz. Tovább olvasva a stringet, a következő szóköznél ismét levágja az adatot (az előzőleg levett szavak már nincsenek benne), majd ezt a következő változóhoz rendeli. A szóközök nem jelennek meg egyik változóban sem. Ha a változók elfogytak, az utolsóba belekerül a teljes maradék string, a szóközökkel együtt. Ha több változó van mint amennyi szükséges, a maradékok null stringgel töltődnek fel.
A feldolgozást segíti egy ún. "helytöltő" karakter, a pont. Ezt akkor alkalmazzuk, ha az adott helyen lévő stringre nincs szükségünk, például a version értékéből mindössze a processzor típusára vagyunk kíváncsiak. A pont úgy működik mintha változó lenne, de nem vesz fel értéket:

Parse Version . . cpu .
say cpu

Az első két pont átveszi az ARexx és verziószám értékeket, a cpu a processzor típusát, majd az utolsó pont a maradékot. A tokenizálásos feldolgozáskor eddigi ismereteink alapján, még ha ponttal is, de be kell olvasni minden értéket. Ha azonban ismerjük a string pozícióját az inputban, közvetlenül rákérdezhetünk attól kezdve is. A pozíció számolásánál figyelembe kell venni, hogy a számolás karakterenkénti, és a szóközök szintén beleértendők.

Parse Version 7 ver .

A fenti példában abszolút pozíció meghatározás szerepel, de használhatunk relatív értéket is. Az aktuális olvasási pozíciót mindig nyilvántartja az interpreter, ehhez képest + vagy - jelekkel és az utánuk következő egész számokkal megadhatjuk a relatív pozíciót.

*/**/*
parse version 7 a +6 b +6 c +5
say a
say b
say c

A fenti példában először a hetedik pozíciótól kezdve beolvasunk hat karaktert a-ba, majd rögtön onnan b-be újabb hatot, végül folytatva c-be öt karaktert. Ha nem adjuk meg hány pozíciónyit olvasson be, az összeset veszi. A pozícióértékek változókkal vagy kifejezésekkel helyettesíthetők, a relatív meghatározásokhoz itt is alkalmazni kell a +- jeleket. Az abszolút meghatározásnál az egyenlőségjellel lehet kifejezést alkalmazni:

e=6
Parse Version =e+1 a +e b +6 c +5

Ha azt akarod, hogy a "7 a +6 b" pozícionálásban a +6 ne az *a* változóhoz tartozzon, vesszővel válaszd le onnan:

Parse Version 7 a , +6 b +6 c +5

A feldolgozásnak van még egy módja, amit akkor használunk, ha az inputban számunkra értékes szóköz vagy szóközök vannak. Ekkor egy pattern alapján válogatjuk szét elemeire az eredményt. A pattern tetszőleges string, amit a megfelelő változók között, idézőjelek, vagy aposztrófok közé téve kell megadni. Minden változó közé külön elválasztójel adható meg, ha valahol elmarad, ott automatikusan az alapértelmezés szerinti szóköz lesz ismét az elválasztójel. Például:

inp="Frank Herbert: A Düne"
Parse Var inp iro ':' cim
say iro
say cim

A Parse kissé hosszúra nyúlt leírása után ismerkedjünk meg a programok nyomkövetési lehetőségeivel.

Az AREXX követéskor megjeleníti a követés alatt álló sor számát, tartalmát, bizonyos esetekben a végzett művelet eredményét, változók tartalmát stb. A megjelenítést általában az aktuális konzolon végzi, de ezt a TCO AREXX utility programmal, vagy az RXTCOPN kéréssel át lehet irányítani egy globális nyomkövető képernyőre. Ezután minden program ezt a képernyőt használja a követés megjelenítésére, akár egyidejűleg is, ezért az eredmények összekeveredését elkerülendő, ebben az esetben egyszerre csak egy AREXX programot használj követő módban. Ez a képernyő a megjelenítésen kívül, az interaktív követés inputját is fogadja.
A globális követő képernyőtől függetlenül, a program rendes outputja a konzolon jelenik meg. Ezen képernyő bezárását a TCC programmal, vagy a RXTCCLS kéréssel lehet kezdeményezni. A bezárás csak akkor hajtódik végre, ha a programok minden input igénye teljesült.
Trace A nyomkövetést kiváltó utasítás. A követés mikéntjét az őt követő, közvetlenül, vagy változón, műveleten keresztül megadott opció határozza meg, amely a következők valamelyike lehet:
- **ALL** Teljes követés, minden egyes végre hajtott parancs, utasítás követésre kerül.
- **COMMANDS** Csak a parancsokat követi az interpreter, mielőtt azok kiküldődnének a vendéglátó portra. Ha a parancs return kódja nem zéró, az is megjelenik a követő képernyőn.
- **ERRORS** Azok a parancsok kerülnek nyomkövetésre, amelyek nem zéró return kódot eredményeznek végrehajtódásuk után.
- **INTERMEDIATES** Minden végrahajtott programsor kijelzésre kerül, ezen felül az eredményük, visszakapott értékük, funkcióhívások eredménye stb. is.
- **LABELS** Azok a címkék jelződnek ki, amelyekre vezérlés adódik.
- **NORMAL** Azok a parancsok követődnek, amelyek return kódja nagyobb mint a beállított hibahatár. A követett parancs mellett a hibakód is megjelenik. Ha nem adsz meg opciót, ezt veszi alapértelmezésnek az utasítás.
- **RESULTS** Minden követésre kerül, még a végrehajtása előtt, majd a végső eredmény is megjelenik.
- **SCAN** A program végrehajtása nélkül követ, gyakorlatilag csak átnézi a programot, leellenőrzi a hibákat.
- **OFF** A követés kikapcsolása.

Végezetül (bővebb magyarázat nélkül) nézzünk meg egy rövid programrészletet a követés és a globális képernyő használatára:

/ Trace demonstráció */*
Address 'Command'
'C:TCO'   / Globális képernyő nyitása.*
Trace All
*: : /*programtörzs*/*
Trace Off
'C:TCC'   / Képernyő zárása */*

Aurum

HÍREK

Alladin 4D
Csodalámpa ?

Az amerikai Adspec Programming mindezidáig a Draw 4D Professional nevű 3D modellező és animációs programjával próbálta megtéríteni az Imagine hívőket. Nos, terméküket jelentősen továbbfejlesztve kiadták, az Alladin 4D-t. A program sajátos felhasználói felületével, meglepően jó rendering-el, és gyorsaságával tűnik ki a hasonló jellegű programok közül. A szerkesztőképernyőn egyszerre csak egy nézetet láthatunk, a szokásos elöl, -felül, -oldal nézet mellett, azonban választhatunk egy perspektívikus képet is, amelyen a program valós időben mutatja a változtatásokat.

Lehetőség van görbékkel határolt testek modellezésére is, ezek körvonalai sohasem "szögletesednek el" a rendering során. A felületi tulajdonságok megadásánál a szokásos szín, fényáteresztés, fényvisszaverés stb. mellett van egy igen érdekes tulajdonság is: a "ködszerűség". Igaz, hogy hasonló funkció van az Imagine-ben is, de ezt itt a végletekig továbbfejlesztették. Beállításakor az egész képernyőt betöltő ablakban adhatjuk meg a köd tucatnyi paraméterét, az eredményt a képeken láthatjátok.

Érdemes még megemlítni a render résznél, hogy a tükröződések nem valósak, mivel a program nem ray-tracing algoritmust használ a képek generálásánal. Végül, de nem utolsósorban lehetőség van a kész kép vektor formátumban elmentésére (ProDraw Clip), ennek segítségével nagyon szép, tetszőlegesen változtatható méretű illusztrációkat készíthetünk kiadványokhoz.

A program ára: $219

.

Adpspec Programming P.O. Box 13
Salem, OH 44460
Tel.: (216) 337-3325



DevCon '93
A találkozó

Minden évben megrendezik a DevCon-t, magyarul a fejlesztők konferenciáját, amelyet a Commodore szponzorál, és az Amiga hardver és szoftver fejlesztők eszmecseréjét szolgálja.

Az idén a floridai Orlando-ban került sor a nagy eseményre, február 26-30 között. Az idei DevCon is jelzi: valami történik a Commodore-nál, több mint 400 fejlesztő gyűlt össze közel, 30 országból. A különböző megbeszélések és szemináriumok mellett, a résztvevők több kategóriában is megválasztották az 1992-es év termékét:

Az Amiga hírnevét leginkább öregbítő termék:
/Amiga Hall of Fame Inductee/
Video Toaster - Newtek Inc. (sajnos még mindig csak NTSC változatban...)

Legjobb professzionális felhasználói program:
/Best Professional Productivity Software/
SAS/C6.0 - SAS Institute Inc.

Legjobb közhasználatú felhasználói program:
/Best Consumer Productivity Software/
Deluxe Paint IV - Electronic Arts

Legjobb oktató program:
/Best Education Software/
The Miracle Piano Teaching System - Software Toolworks

Legjobb szórakoztató program:
/Best Entertainment Software/
Pinball Fantasies - 21st Century Entertainment

Legjobb felhasználói felület:
/Best User Interface/
AmigaDOS Release 3 - Commodore International Limited

Legjobb hardver: /Best Hardware/
Amiga 4000 -- Commodore International Limited

A 1200 SCSI/RAM+
Újabb GVP csoda

Az amerikai GVP Inc. az A1230-as jelű A1200-as turbókártya bemutatása után (előző GURUban olvashatsz róla részletesebben), most újabb villámfejlesztés eredményét mutatja be: A1200 SCSI/RAM+.

Ez a kombinált kártya egy 32 bites RAM bővítő, SCSI illesztő és társprocesszor illesztő a legújabb Amiga modellhez. A kártyának két változata létezik:

"Low-Cost" vagyis "Takarékos": A kártyán található az SCSI illesztő, a RAM bővítés helye és a társprocesszor foglalat. Ára: $360

"Power Up" vagyis "Erőteljes": A takarékos változat 4MB RAM-al és matematikai társprocesszorral kiegészítve. Ára: $599

Az SCSI illesztőt nem kell bemutatni, a GVP kártyákról jól ismert megbízható, gyors megoldást alkalmazták itt is. A 32 bites memória maximális mérete 8 MB. A memóriát 0, 2, 4 MB-os lépésekben bővíthetjük a GVP turbóktyákról ismerős (speciális GVP), 60ns-os 1 vagy 4 MB-os 32 bites SIMM modulokkal. A társprocesszor órajele 14 MHz (szinkron mód), vagy a gép órajelétől független (aszinkron mód) max. 40 MHz.

Great Valley Products, 600 Clark Ave., King of Prussia, PA 19406
Tel.: 215/337-8770
Fax : 215/337-9922

PPaint
Nem is rossz!

Mostanában egyre több a rajzolóprogram. A program a szokásos eszközök (pont, egyenes kör rajzolás stb.) mellett néhány új dolgot is tud. Ilyen a képfeldolgozó programokra jellemző ún. "convolution mátrix". Ennek segítségével különböző effekteket valósíthatunk meg, pl. dombormű, kontúrelmosás, hamis színek. Könnyedén készíthetünk akár 256 színű képeket az AA Chip-set-es gépeken.

Meglepő módon az IFF formátum mellett PCX, GIF állományokat menthetünk/tölthetünk, sőt lehetőség van a képből C-forrás kód generálására is, vagy más programok képernyőinek 'ellopására' is.

Számunkra rendkívül hasznos, hogy a programban található összes szöveg egy külön fájlban helyezkedik el, így nincs akadálya egy gyors fordítás után, egy magyarul beszélő PPaint használatának.

A program ára: 99 DM.

Németországi képviselet:
INTERCOMP IC Computervertriebs GmbH Friedrichshafener Str. 13 W-8990 Lindau/Bodensee Tel.: 08382/3073

Marinov 'Gaborca' Gábor

WB3

Fájlrendszerek

Az Amiga 1200-as megjelenése után négy hónappal, azt hiszem már nyugodtan kimondhatjuk: a gép rendkívül sikeres. Mind a külföldi visszajelzések, mind a hazai tapasztalatok azt mutatják, hogy rengetegen vásárolnak 1200-ast, lecserélve korábbi Amiga modelljeiket.
Nos az A1200-hoz tartozó3.0 Kickstart és Workbench sok újdonságot tartalmaz. Ezekről dióhéjban már volt szó egy korábbi GURUban, de az új gépek rohamos hazai terjedése indokolttá teszi egy részletesebb, tippeket is ismertető írás közlését. Nos lássuk.
A Fájlrendszerek
Az 1.2-as Amiga rendszer idejében egyszerű volt az élet, ha egy lemezt akartunk formázni, akkor jobb esetben elővettük az ős Disk Master-t, vagy X-Copy-t, rosszabb esetben bepötyögtük a Format parancsot egy barátságtalan CLI ablakba, mert ugye a Workbench akkoriban nem volt túl népszerű... Nem kellett választanunk holmi fájlrendszerek közül. Az 1.3-as rendszernél egy kicsit változott a helyzet, megjelent a Fast-Filesystem, de ez nem okozott túl nagy fejfájást, csak merevlemezekre lehetett alkalmazni, így hát ez volt az első fájl amit letöröltünk az l: könyvtárból. A 2.0-ás rendszerben a Fast-Filesystem bekerült a ROM-ba, így már lemezekre is lehetett alkalmazni, kezdett zavarossá válni a helyzet. Ma a 3.0-ás rendszer International és Directory Caching rendszerei végképp elbizonytalanítják a tapasztalatlan felhasználót: melyiket válasszam és egyáltalán mi ez az egész?

A fájlrendszer határozza meg azt, hogy az adataink milyen logikai formában kerüljenek tárolásra az adott háttértáron. A különböző fájlrendszereket az adott média (partíció) első szektorában az első négy bájt azonosítja, a következő módon: Az első három bájt mindig a DOS szó betűinek ASCII kódja, a negyedik bájt értékei az Amiga OS 3.0-ban a következők lehetnek:
00 OFS (Old File System)
01 FFS (Fast File System)
02 OFS Int.(OFS + International)
03 FFS Int. (FFS + International)
04 DCOFS (OFS + Directory Caching)
05 DCFFS (FFS + Directory Caching)

Az Amiga operációs rendszere láncolt listákkal dolgozik ,pl. a MS-DOS-as szemben, ahol a háttértáron egy helyre vannak összegyűjtve a fájlok adatait tartalmazó blokkok. Ez azt jelenti, hogy egy fájlhoz tartozó adatblokkok (beleértve a fej blokkot is, ami a fájlhoz tartozó adatblokkok listáját tartalmazza) a lemezen bárhol elhelyezkedhet. Az egyes fej blokkok mutatókat tartalmaznak a következő fájl fej blokkjára. Ennek a szervezésnek a következménye a minden Amiga tulajdonos számára jól ismert jelenség, amikor egy sok fájlos könyvtár tartalmának kilistázása némi időt vesz igénybe a drive hangos kerregésével egyetemben.

Az OFS (00)
az eredeti fájl rendszer, lassú, nehézkes és sok tárolókapacitást vesz el a különböző adminisztrációkhoz. Az Amiga háttértárak általában 512 bájtos szektormérettel dolgoznak (pl. a hajlékony lemezek), az OFS rendszer egy 512 bájtos adatblokkból 24 bájtot adminisztratív célokra tart fenn! Ez sok redundáns információt jelent, előnye azonban, hogy a sérült lemez tartalmának helyreállítására nagyobb az esély.

Az FFS (01)
alapvetően ésszerűsítéseket tartalmaz az eredeti OFS-hez képest, amelyek a lemezműveletek felgyorsulását is eredményezik. Ilyen például, hogy egy 512 bájtos blokk teljes egészében a felhaszánló adatait tartalmazza, nincsen redundáns adminisztráció. Így egy FFS-el formázott lemez kapacitása 5%-al nagyobb!

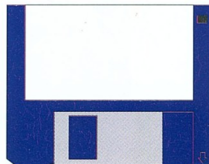
Mindmáig ez a két alapvető adat szervezési mód az Amiga gépeknél. Ezeket egészíti ki a 3.0-ás rendszerben megjelent International és a Directory Caching.
Mit jelent az International?
Akik megpróbálták gépüket (amennyire lehet) ékes magyar nyelven használni, ,azok bizony sok problémával találkoztak. Ilyen pl. az amikor egy fájl-, vagy könyvtárnévként olyan karaktersorozatot adunk meg, amelyben nem standard ASCII karakterek is vannak. Pl. 'Gábor'; Az AmigaDOS nem tesz különbséget a kis és nagy betűk között. Az 'alma', 'ALMA', 'AlMa' nevek mind ugyanazt a fájlt jelentik. Nem így azok a nevek, amelyekben nemzeti karakterek is vannak! Az előbbi példánál maradva a 'Gábor' nevű fájlunkat a rendszer nem fogja megtalálni, ha 'GÁBOR'-ként hivatkozunk rá. Nos ennek kiküszöbölésére találták ki az International módot, amelyben a 'Gábor' és 'GÁBOR' már ugyanazt jelenti. Az ilyen jellegű hozzárendeléseket a 'locale.library' végzi.

Ezt használhatjuk **OFS (OFS Int. (02)** és **FFS (FFS Int. (03)**) lemezekhez is.

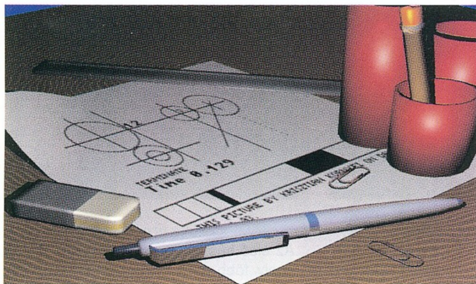
A Directory Caching az OFS-nél ismertetett ősöreg Amiga problémát próbálja kiküszöbölni: a lassú és zajos könyvtár tartalom töltést. Az ötlet egyszerű: az egyes könvtár fejblokkok (Directory Header) mellett megjelenik egy új blokk típus, a DCB (Directory Caching Block).
Ez tartalmazza a könyvtárban található fájlok és alkönyvtárak adatait (nevét, hosszát, létrehozás dátumát). Ha egy könyvtárban több fájl van mint amennyi egy DCB-ben elfér (ez a nevek hosszától függően 10-20 bejegyzés), akkor automatikusan egy új DCB blokk jön létre az előzőhöz láncolva. Nos mindezek az ügyeskedések, mint az könnyen belátható 10-20 szorosára gyorsítják a könyvtár tartalmának töltését.
Hátránya, hogy elhanyagolható mértékű lemezterületet foglal, és hogy a fájlok és könyvtárak létrehozását 20-30%-al leassítja.
Ezt használhatjuk **OFS (DCOFS (04)** és **FFS (DCFFS (05)**) lemezekhez is.
A Directory caching alkalmazása automatikusan bekapcsolja az International módot is.

Összefoglalásként: akik sokat kommunikálnak 1.2-es 1.3-as tulajdonosokkal, azoknak erre a célra az OFS-t javaslom mint egyetlen lehetőséget. Általános használatra az FFS rendszert ajánlom, mivel ezt a 2.0 tulajdonosok is el tudják olvasni. A DCFFS-t pedig minden 3.0 tulajdonosnak javallom belső használatra, vagy akár mindennapos munkára is, mivel kiküszöböli az eddigi Amiga fájl rendszerek minden hibáját.

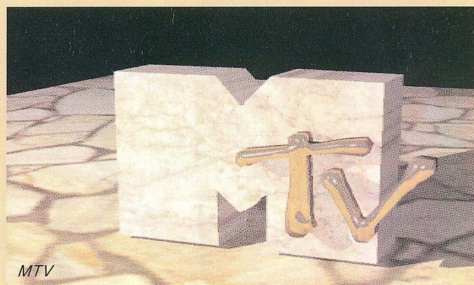
Marinov 'Gaborca' Gábor.



RAY - TRACING GALÉRIA



Környei Krisztián - CHRIS barátom aprólékosan kidolgozott képe, Amiga 4000-esen készült!



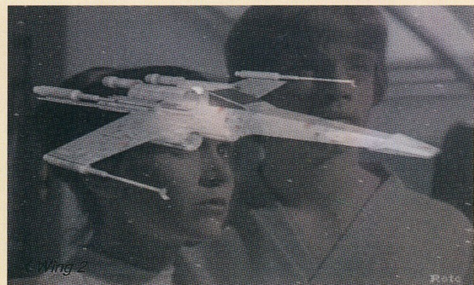


Rigó Péter veszprémi olvasónk Imagine munkái, HAM-ben, gratulálunk!



Régi ismerősünk Kárpáti Zsolt munkái; érdekesség, hogy a tárgyak Imagine-nel készültek, a képeket pedig a 3D Studio számolta PC-n!

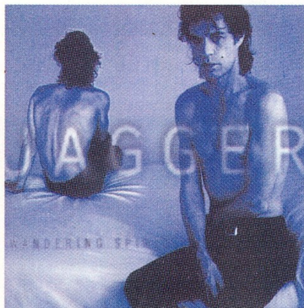


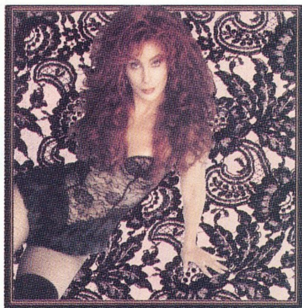


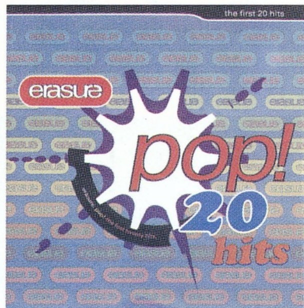
Külvilág

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.

A rovat az MMC Records támogatásával készül







Mick Jagger - Wandering Spirit

1962. július 12-én adja első koncertjét egy azóta már legendává vált együttes, a Rolling Stones. Most nincs kedvem kitérni a banda történetére, de aki eddig kihagyta őket, annak bizony van mit pótolnia. De ne foglalkozzunk most velük, összpontosítsunk most csak az énekesre, akiről elég sok mindent le lehetne írni, kb. három-négy Guru terjedelemben. Lehetne kimeríteni a kábítószeres témát és még sorolhatnám a botrányokat, de most térjünk talán a lényegre. A lényeg pedig az, hogy megjelent egy új lemez, amelyről inkább érdemes beszélni. Elöljáróban csak annyit, hogy az MTV-n rongyosra játszott klip, a Sweet Thing ne tévesszen meg senkit, messze nem ez a legjobb szám a lemezen. Sőt mondhatnám úgy is, hogy ez az a szám, amelyik a legjobban elüt az egész lemez egyébként eléggé egységes stílusától. Ezt a stílust meghatározni pedig nem olyan egyszerű. Persze rá lehetne vágni, hogy ez a klasszikus Rock&Roll némi modernizáción átesve, ezt a véleményt már több igen okos embertől hallottam, de nem igazán tudok egyetérteni vele. Persze az a legjobb, hogyha mindenki maga dönti el. Maga a zene igazán jó. Ennek a megítélése is mindenkinek a magánügye. De szerintem az a minimum, hogy meghallgatod ezt a lemezt, és csak utána döntesz. Mindenesetre mostanában elég kevés lemez jelent meg (fog megjelenni), amely igazán értékes, hallgatható zenét tartalmaz. Egyébként mégegyszer mondom, ne riasszon el senkit az, hogy eddig nem szerette ezt az embert, hiszen mint előadó fantasztikusat nyújt ezen az albumon. Továbbá a Rolling Stones sem szűnt még meg tudomásom szerint, sőt... Na de ne reménykedj. Hallgasd inkább ezt a zenét, hidd el érdemes!

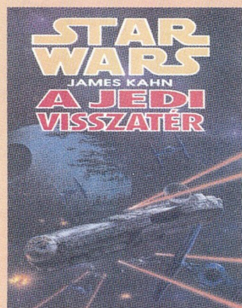
Cher - Greatest Hits

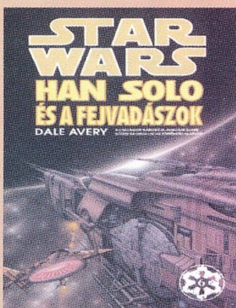
Ha azt mondom, Cherylin Sakasian La Pierre, nem biztos hogy mindenki tudja kiről van szó, főleg ha elhagyom az első keresztnevet. Nos a hölgy sokoldalú tevékenységének egyik igen kellemes eredménye ez az album, amely legnagyobb slágereit tartalmazza. Ha megszemléljük a CD borító hátulján található képeket, gondolom többen kíváncsiak lesznek, hogy vajon hány éves is lehet a madam. Nos ehhez a találgatáshoz csak annyival tudok hozzájárulni, hogy közrebocsátom a leghitelesebbnek tűnő születési dátumot. Eszerint Cher 1946. május 20-án született. Remelhetőleg mindenkiben lesz annyi kíváncsiság, hogy ezek után fantasztikus módon kiszámolja a hölgy korát, és ezzel elkövessen egy jelentős illetlenséget. Cher énekesi pályája egy házassággal indult, melyet 1963-ban kötött Salvatore Bono-val. A duó Sonny és Cher néven futott, első jelenősebb sikerét 1965-ben érte el az I Got You Babe c. számmal, ami azonnal nemzetközi sikereket is hozott nekik. A páros pályafutása egybeesik a hippi-korszak virágzásával, ebben az időszakban több sikerszámuk is volt. A korszak végével a házasság is kifutott, 1974-ben elválnak, innentől kezdve Cher a filmezés mellett szólóénekesnői karrier felé kacsingat. A filmek közül a TV2 nemrégiben mutatta be a Maszk címűt, aki esetleg látta, meggyőződhetett róla, hogy nem is rossz színésznő. Dalai is sikeresek, ez a lemez a legjobb bizonyíték rá. Régebbi és újabb sikerei egyaránt megtalálhatók rajta, csak egy pár a címek közül: The Shoop Shoop Song, If I Could Turn Back Time, Bang-Bang és még jónéhány igen kellemes szám. Ezt a nagyszerű válogatást igazán csak ajánlani tudom minden zeneszerető embernek.

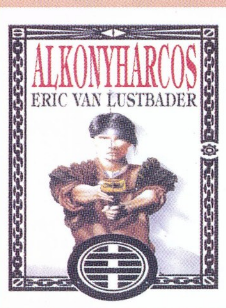
Erasure - Pop!

Az első húsz sláger - ez a lemez alcíme, amely több mint hetven percben foglalja össze az Erasure eddigi tevékenységét. Andy Bell és Vince Clarke duója igazán nem mondható sikertelennek, bár a műfajt sokan nem igazán kedvelik, de az már igazán ízlés kérdése. Én személy szerint Clarke-ot még a Yazoo idejéből tartom szemmel, amikor is igazi úttörő munkát végzett Alison Moyet-vel párban, a szintetizátorok alkalmazása terén. Aki találkozik véletlenül egy Yazoo lemezzel, ne menjen el mellette szótlanul, okvetlenül csapjon le rá, sokkal eredetibb zenét fog hallani, mint Clarke mostani zenekarától. Na de nem is az a lényeg ebben a műfajban, hogy érdekes zenei megoldások kápráztassák el a hallgatót, sokkal inkább az, hogy aki meghallja , ne állja meg némi lábrángatódzás nélkül. Bár a legutóbbi húzásuk, az Abba-Esque igazán eredeti volt, hiszen nem is gondoltuk volna, hogy az Abba számait- amelyek kezdő magnós koromban az egyik fő célpontot jelentették- még felhasználhatók némi extraprofit érdekében. Maguk az eredeti szerzők sem gondolták volna, hogy még egyszer pénz fog befolyni ezekből a számokból. A lemez egyébként tisztességesen végigkíséri a csapat munkásságát, minden lemezről, korszakból egy két számot felvillantva. Kezdve az első sikerektől (Oh L'Amour, Sometimes, Who Needs Love), folytatva a többi slágerrel (The Circus, Stop!, Chorus, Love To Hate You), persze nem kifelejteni az Abba-sikereket. Végül is egy egész jó válogatás alakult ki a dologból, ideálisnak mondható minden olyan esetre, amikor valami könnyebben emészthető dolgot akarsz hallgatni, ami mindenkivel előfordul, maximum nem mindenki vallja be.

STILLA







Új Valhalla könyvek

HELLRAISER III

Aki eleve előítélettel viseltetik a horrorfilmek iránt, azt is arra kérem, hogy függessze fel egy kicsit vezérlőelveit és olvassa el ezt a kis írást. A Hellraiser sorozat nekem személy szerint a kedvenceim közé tartozik, mivel nem az a tipikus vértől csöpögő horror, hanem egy kis sci-fi beütése is van. A jobbára a fantázia világában játszódó eseményeknek nem az a lényege, hogy minél több vér árassza el a képernyőt, hanem az, hogy elgondolkoztasson egy kicsit a minden emberben benne rejlő pokolról. Clive Barker, a sorozat kiagyalója egyébként író, magyarul is több műve jelent már meg, ezek közül a legismertebb és talán a legjobb a Korbács c. könyv. Először jött a Hellraiser, majd miután kissé felocsúdtunk a döbbenetből, következett a Hellbound, a második rész. Ez a két rész történelmet csinált a horrorfilmek között, illetve nem győzöm hangsúlyozni, hogy nem teljesen horrorfilm. Remélem ennyi buzdítás elég ahhoz, hogy megpróbáld beszerezni az első két részt. Most pedig újra itt az ideje a borzongásnak, mert kész a harmadik rész is, a Hellraiser III - Hell On Earth. A helyszín ezúttal New York, a trükkök pedig minden eddigit felülmúlnak. Visszatérnek régi ismerőseink, néhány új teremtménnyel kiegészítve. De a lényeg az, hogy a hangulati elemek ismét a régiek. Azt kell hogy mondjam, aki szereti a színvonalas alkotásokat, annak ez egy kötelező film, természetesen az első két résszel együtt. Így hármasban pedig egy klasszikus trilógia. Hihetetlenül jók! Na persze nem sietik el egy-egy rész elkészítését...

Ian Watson: Inkvizítor

A Valhalla páholy ismét egy olyan könyvet jelentetett meg, amire külön is érdemes kitérni. A negyedik évezredben az emberiség galaktikus birodalma élethalálharcát vívja a hipertérből beszivárgó rontás, mutációk ellen. A császár inkvizítorai segítségével küzd az elfajzás ellen, amely azzal fenyeget, hogy a káosz lesz úrrá a galaxison. A titkos rendekbe szerveződött inkvizítorok minden eszközt felhasználhatnak ebben a harcban. A könyv egy ilyen ember harcát mutatja be a mindent elöntő zűrzavar ellen. A tét nem kevés: a galaxis feletti uralom. Természetes tehát, hogy még az inkvizítorok között is felüti fejét a hatalomvágy. Összeesküvések, hatalmi harcok formálják szinte áttekinthetetlenné az összképet, amely egyben igen érdekes képet nyújt az emberiség jövőjéről. A könyv mindvégig igen izgalmas, fordulatos, az embernek néha az az érzése, hogy egy pénzéhesebb író ennek az egy kötetnek az anyagából több könyvet is írt volna, hiszen itt nincsenek üresjáratok, a műben nincs egy perc szünet sem, az események áradatában nincs egy kis megnyugvás sem. Régen olvastam ilyen lebilincselően izgalmas sci-fit, amelynek sajátos világképe ilyen megkapó. Lenyűgöző a Föld leírása, a hatalmas császári palotán átvezető út izgalmai pedig nem mindennapi fajzatokkal és egyéb más élőlényekkel ismeret meg minket. A császár maga halálosan megsebesült egy korábbi légiós lázadás során, most pedig élet és halál között lebegve is az egyetlen reményt nyújtja az emberiség még küzdő részének. És így tovább, fedezd fel ezt a nagyszerű világot. Azt hiszem, hogy bűn kihagyni ezt a könyvet, hiszen nem mindennap jelenik meg olyan mű, amely ennyire megérné a pénzét.

Douglas Adams: Dirk Gently holisztikus nyomozóirodája

Azt hiszem, ezt az írót nem kell bemutatni senkinek sem, hiszen a klasszikus Galaxis utikalauz stopposoknak c. könyvvel és az ebből kialakult sorozattal már beiratkozott a halhatatlanok közé. Most pedig végre itt egy másik klasszikus könyve, amely ugyan igencsak csendben jelent meg a Vénusz kiadónál, de egy a lényeg: hogy megjelent és magyarul is élvezhető. Egyébként érdemes utánanézni, mert még elég sok helyen kapható. Az alapötlet ismét tág teret enged Adams sajátos humorának. Négymilliárd évvel ezelőtt egy idegen űrhajó katasztrófája indítja el a Földön az élet kialakulását. Csupán egy túlélője marad a balesetnek, aki azóta is itt bolyong szellemként a mi kis világunkon. Külön cikk témája lehetne az, hogy miként is látja a földi életet és a társadalmat. Mindenesetre világjobbító törekvései közepette megöli egy szoftvercég főnökét. A rendőrség ugyanezen cég vezető programozóját gyanúsítja, aki egyetemi évfolyamtársához, Dirk Gently-hez fordul segítségért. Ez az úriember arról nevezetes, hogy kapcsolatot tart a szellemek világával, és ezen képességének segítségével hihetetlen eredményeket ér el, mint magánnyomozó. Érdemes nagy figyelemmel olvasni a könyvet, mert a szálak igencsak össze vannak kuszálódva. De aki végigköveti a fordulatokban gazdag nyomozást, annak a végén meg lesz az a jó érzése, hogy ismét egy igen jó könyvvel lett gazdagabb.

STILLA



TOP Listák



AKCIÓ

1. Street Fighter II (1)
2. Flashback (2)
3. Star Controll II. (5)
4. Chaos Engine (4)
5. Laser Squad (3)
6. Putt- Putt (-)
7. Trolls (7)
8. Myra the Legend (8)
9. Sleepwalker (-)
10. Joe & Mac (-)

SZIMULÁTOR

1. Sim Life (1)
2. F15 III (2)
3. Falcon 3.0 (3)
4. Comanche (4)
5. Task Force (5)
6. Nick Faldo's Golf (7)
7. Harrier Jump Jet (9)
8. A-Train (8)
9. Pool (-)
10. Pinball Fantasies (10)

KALAND

1. Wizardry 7. rol. (1)
2. Alone in the Dark adv. (2)
3. Ultima Underworld II rol. (5)
4. Dune II. str. (-)
5. Curse of Enchantia adv. (4)
6. KGB adv. (8)
7. Bat II. adv. (-)
8. Shadoworlds rol. (6)
9. Darklands rol. (9)
10. Legend of Valour rol. (10)

PC 10

1. Ultima Underworld 2/Origin
2. Formula One/microprose
3. Commanche/US Gold
4. NFL/Konami
5. Harrier/Microprose
6. Indiana Jones/US Gold
7. Civilisation/Microprose
8. Alone in the D./Infogrames
9. Monkey Island 2/US Gold
10. Chessm. 2100/Mindscape

ABSZOLÚT 10

1. Street Fighter 2/US Gold
2. Sleepwalker/Ocean
3. Premiere Manager/Gremlin
4. Sensible Soccer/Renegade
5. Ultima Underworld 2/Origin
6. Wing Commander/Mindscape
7. Nick Faldo's Golf/Grandslam
8. Indy 4/US Gold
9. AV8B Harrier/Domark
10. Zool/Gremlin

C64 Demo 20

1. Dutch Breeze/Blackmail (1)
2. Coma Light Eight/Oxyron (-)
3. Wonderland 9/Censor Des. (2)
4. Fantasia 2/Oxyron (3)
5. Justintime/Graffity (4)
6. Digital Madness/Brutal (5)
7. 2 Year/Faces (6)
8. Gotland/Noice (-)
9. Light/Crest (7)
10. Visuality/Visual Reality (8)
11. Taagekammeret/Starion+Conic (-)
12. Oksen/Starion (9)
13. 1.5 Year/Faces (10)
14. Legoland 2/Fairlight (11)
15. Justincase/Graffity (12)
16. A.O.S./Beyond Force (13)
17. Ice Cream Castle/Crest (15)
18. Pleasure Flight/Trance (-)
19. Paralyzed Bytes/Faces (17)
20. Wonderland 8/Censor Des. (18)

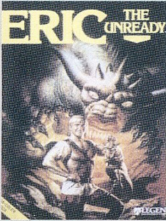
FILM

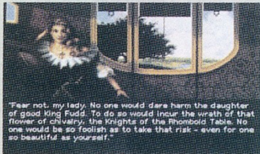
1. Szépség és a Szörnyeteg (1)
2. 1492 (-)
3. Becsületbeli Ügy (8)
4. Dracula (-)
5. Kompjuter kémek (-)
6. Reszkessetek betörök 2. (6)
7. Sosem halunk meg (-)
8. Egyenesen Át (Flatliners) (9)
9. Fûnyíróember (3)
10. Bodyguard (10)

Amiga Demo 20

1. State Of The Art/Spaceballs (4)
2. Guardian Dragon II/Kefrens (1)
3. 3d Demo 2/Anarchy (3)
4. Hardwired/Crionics'n'Silents (2)
5. Wicked Sensation/TRSI (5)
6. Playbyte Intro/Shining (9)
7. Mindriot/Andromeda (-)
8. Sound Vision/Reflect (6)
9. Absolute Inebriation/Fairlight (10)
10. D.O.S./Andromeda (7)
11. World Of Commodore/Sanity (8)
12. Day Of Reckoning/Digital (-)
13. Mirror/Andromeda (14)
14. Static Chaos/The Silents (11)
15. Human Target/Melon Dezign (13)
16. Kefmania/Cult (20)
17. Strange Creatures/Creator (-)
18. S.O.S./Melon Design (15)
19. Overload 2/Jetset (-)
20. Disney's/Faculty (-)

Dogfight - MicroProse saját fejlesztésű programja a Dogfight. Márciusban készül el az a játék ami annyi, amennyit a címe ígér - légiharc. 12 gép közül választhatunk, az első világháborús gépektől F16A Fighting Falconig! Bármely gép harcolhat egymás ellen (hőkövetős rakéták ráragadnak-e a duplaszárnyú gépekre?). Nemcsak gépeket harcoltathatunk egymás ellen, hanem küldetéseket is repülhetünk, megvédve a területünket a híres Vörös Bárótól, vagy a Falkland szigeteket az argentin légierőtől. Van oktatási rész is, a kezdőknek fenntartva. Márciusban indulhat a vadászat a PC-s Dogfight után! Egy rövid Microprose hír: JÖN! JÖN! FEBRUÁRBAN: **CIVILIZATION - ATARI ST** verzió! Sid Meier díjnyertes játéka, a PC-s és Amigás piac meghódítása után az Atarisoknak is! A Civilization i.e. 4000-ben kezdődik és 2000-en túl kell kísérnünk egy nép civilizációs fejlődését, ami a mezőgazdasági, politikai gondoktól, a védelem megszervezéséig mindent magába foglal. A játékról részletesebben a GURU 92/3 számában olvashattok.





Eric the Unready

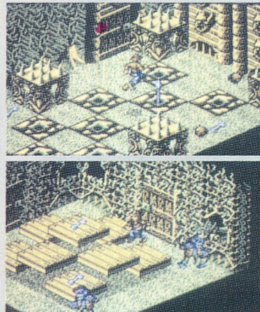


Civilisation - ATARI

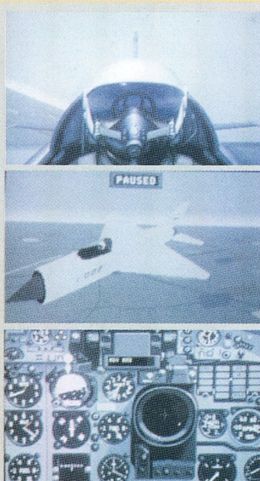
Mindscape - Multimedia PC! Három CD-ről írunk, mindegyik kiemelkedő a maga nemében. **Chessmaster MPC Pro**. A világ legjobb sakkprogramja most nyolc órás narrátori szöveget tartalmaz Anatoly Karpovtól, aki megmagyarázza hogyan tervezi meg a lépését és nyerő stratégiáját. **The Animals**. Ez a csodálatos CD az állatok világát és a környezetüket mutatja be. A szöveg, a képek és a csodálatos animációk emelik ki ezt a programot az átlagostól, akinek CD-ROM-ja van, feltétlenül vegye meg! **The New Grolier Multimedia Encyclopedia**: A Grolier Encyclopedia összes (21) kötete CD-n. Hatalmas mennyiségű kép-, és szöveginformáció.

Xenobots - Electronic Arts márciusban adja ki a Xenobots PC-s verzióját. A Novalogic által fejlesztett játék gyönyörű ray-trace grafikát és kellemes stratégiai harcot ígér. A grafikája olyan magas színvonalú, mint a Comanche - Maximum Overkil-nek, a tavalyi év egyik legsikeresebb játékának. A Föld felé egy hatalmas ufó közeledik, amely kisebb leszállóegységeket bocsájt ki magából - megkezdődik az invázió. A Föld nukleáris arzenálját felhasználva kiírtják az óriásrobotok bázisait, de a fél világ romban hever. Most az ufó visszatért. A második támadási hullám rövidesen megkezdődik, de az emberek is felkészültek. A túlélők megtanulták a robotok irányítását, így ez a harc úgy kerül majd a történelembe, hogy a Xenobotok háborúja. A játékos 25 Xenobotot irányíthat harcba, de "személyesen" is részt vehetünk a csatákban. A játék márciusban bombázza a PC-sek képernyőit! - **V for Victory III - Market Garden** - Ebben a számunkban teszteltük le a V for Victory II-t (Velyke Luki). Ez lesz a harmadik rész a díjnyertes sorozatból. A feladat: 1944-ben, Hollandiában német elit egységekkel hidakat védeni. Market Garden volt a fedőneve annak az akciónak, amiről a "Híd túl messze volt..." c. film is szól. Most a TE kezedben lesz a történelem újraírásának lehetősége. Hét küldetés, állítható paraméterek - SVGA grafika: a játék áprilisban jelenik meg (PC).

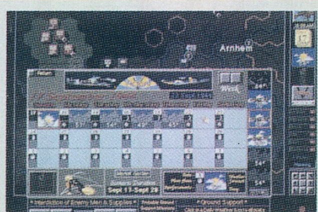
Universal Monsters - Újra élnek! Drakula, Frankeinstein és menyasszonya, Múmia, Farkasember, és a Lény a Fekete Lagunából mindmind visszajöttek, hogy szentségtelen szövetségükkel a legrosszabb rémálmainkat valósággá alakíthassák. A szörnyetegek a Van Helsing házban vannak, ahonnan a menekülés csak a monsterek csapdába ejtése után lehetséges. Ez egy scrollozódó 3D izometrikus játék, több mint 500 szobával, A HEAD OVER HEELS stílusában. Amiga és Atari ST verzió készül.



Universal Monsters



Dogfight



V for Victory III

Eric The Unready - Accolade is megirigyelte a Lucasarts és Sierra babérkoszorúit, kihozza az Eric lovag kalandjait, amiben Lorealle hercegnőt kell megmentenünk a Gonosz Morgana királynő és Sir Pectoral fogságából. Kalandjaink több helyszínen visznek keresztül, például bangee ugrást hajthatunk végre a törpék vidámparkjában stb. VGA és SVGA grafikával február végén kopogtathat ajtónkon Eric. **Wacky Funsters** Egy kiemelkedő Accolade alkotás - a "számítógépes játékok Csupasz Pisztolya!". A központi karakter Geekwald Gamer, aki öt különböző stílusú játékon vezeti át a játékosokat: BIG GUYS WITH MUSCLES, ROADKILL!, RAMBI VS. BLAMBO, PING, és STEROIDS. (PC) **Ringworld** Ez egy hatalmas világ, ahol valószínűleg a rejtély is megoldódhat, miért és ki tervezi a Világegyetem káoszba való taszítását. Gyönyörű, kézzel festett és digitalizált képek, életszerű animációval fűszerezve: ez lesz a Ringworld. (PC)

GHALLA  NEWS™

3. szám A Túlélők és Kalandorok Magazinja 1993. január 28.

Rendkívüli Különkiadás!!!

Mit is tettünk Ghalla földjén!?

El'Sham Ghort és Shy DaCosta kalandjai

Hallalihó! Még élünk; jelenthetjük immáron néhány szintlépés után.
A GURU természetesen nem maradhatott ki semmilyen kalandból, így kíváncsian vetettük bele magunkat az első magyar levelezős szerepjátékba. Tulajdonképpen rengeteg lehetőség és gigantikus poénok rejtőznek a "Túlélők Földjén".
Ghalla világába érkezve, szinte azonnal nagyszerű harcossá váltunk. (Ez persze nem igaz.) Shy létemre folyamatosan bujkáltam bokorról bokorra. Nagy bátorságom odáig terjedt, hogy időnként vakmerően kikukkoltam és meglestem a távolodó szörnyeteget.
Ilyenkor általában igen izgalmas látvány tárult elém, néha lila Brekk, szárnyas Gömböc, esetleg Rambó-bogár húzott el rejtekhelyem mellett.
Később keményítettem karakteremen, ekkor már kisebb lényeken elkövetett súlyos testisértéseket is elôadtam. Egy elvetemült pillanatomban úgy gondoltam, már bátran kalandozhatok, ügyes csellel fegyver nélkül rontottam ellenfeleimre, és jelentős csodálkozás ült ki arcomra amikor nem pusztultak el az ökölcsapásaim alatt. Bár ezen baklövésem következményeképpen kialakult az ökölvívás képességem.
Amikor végre kőhegyű dárdát ragadtam, megízleltem a győzelem ízét. Azóta nagyszerű felfedezéseket tettem és valóban erősebb, illetve bölcsebb lett karakterem.

A kalandokból nemcsak Shy, hanem Masell is kivette részét, hivatalos tesztelőként. "Én alakváltóként kezdtem meg kártékony(?) működésemet a Túlélők Földjén. Ez a karakter nagyon kellemesre sikeredett, szintlépéskor új képességeket fejleszthet ki, ami segíti a kalandozásban. Így első szintlépésemkor kifejlesztettem a 'struccláb' képességemet, minek következtében kevesebb pontba kerül a mozgásom: viszont elég előnyösen mutathatok mozgás közben: egy kopasz férfi strucclábakkal! Lássuk hát, milyen karaktereket indíthatsz: van ember, elf (tünde), törpe, árnymanó, troll, gnóm, alakváltó, kobudera. Ebből az utolsó három faj lehet ismeretlen: az árnymanók jó tolvajanyagok, a troll és gnóm hasonlít AD&D testvéreire, míg a kobuderák a "keleti" harcművészetekben mozognak otthonosan. Így mindenki kiválaszthat egy szimpatikus fajt magának, hisz mindnek vannak előnyei és hátrányai (egyedül az ember karakter kiegyensúlyozott). Ha már ennyit beszéltünk a játékról, meg kell említenünk azt, hogy az egész játék egy IBM PC gépen fut, a lényeg maga a jól megírt program, ami a készítőt Tihor Miklóst és segítőtársait dícséri. A karakterednek vannak képességei, jelleme, és alaptulajdonságai. Ami engem először meglepett, az, ,hogy a játékosok foglalkozás nélkül indulnak (nincs harcos, pap stb.), hanem bármilyen karakterből bármi lehet, ha a megfelelő képességeit fejleszti. Így egy tolvaj vagy pap is beállhat egy Isten szolgálatába és kaphat varázslatokat. A játékot folyamatosan finomítják, alakítják, így új küldetések és labirintusok is generálódnak, míg én ezeket a sorokat írom. A legkellemesebb a játékban a szörnyek tulajdonságai és nevei: nem fogok már azon sem csodálkozni, ha egy mezei szüttyögő vagy egy kapanyányi monyók kerül az utamba..."

Ami nehezen elképzelhető lehet, az a fodulók. Egy fordulóban kapsz pontokat, amelyeket felhasználhatsz. A cselekvések mind-mind különböző pontokba kerülnek, egy körben így több mérföldet is megtehetsz, állatokra vadászhatsz stb. A játék elején be kell állítanod a jellemed: agresszivitás, barátkozási szándék, menekülési %. Az utóbbi min. 30 %, s így ha HP-d 30 % alá esik harcban, automatikusan elfutsz. FT paranccsal feltételes parancsokat is adhatunk, pl. feltételes gyógyítás 20 pontért, ha HP-m 35 % alá esik. Így egy körben több csata is lefolyhat. A játékkal ingyenes "Ghalla nyúz" is jár, amiben rekordokat, apróhirdetéseket olvashatsz, játékosok üzenhetnek egymásnak. Kedvencem valahohy így hangzott:
"Meghalsz, Törp Thorin!"
Abdul
"Megpusztulsz, Abdul!"
Törp Thorin
Jelenleg kb. 600 kalandozó küzd a nagyszerű világban. Ha van kedved kalandozz velünk!

BEVEZETŐ Ghalla világába!

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bíborhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, erről kapta a nevét is ez a hely. A játékosok egy-egy fantasy-karaktert irányítanak. Ez lehet "hagyományos" fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a T.F. egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni - egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-6 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezni való terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak számítógép, hanem más, ravasz játékosokkal irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indithatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékossal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

Játék Levélben
1680 Budapest, Pf 134.



AMIGA 1200/020/2 MByte RAM/OS 3.0

csak **59.900 Ft**



AMIGA 4000/040/6 MByte RAM/120 MByte HD

csak **285.000 Ft**

Omni-Sound Sampler - Stereo Audio Digitalizáló Amigához

- Konverziós értéke 800KHz-ig
- Sztereo hang, mintavételezés 50 kHz-ig
- Sztereo Audio RCA ki/bemenet
- Mikrofon csatlakoztatható
- Nagyfokú szoftver kompatibilitás



400 dpi B/W Handy Scanner A500/A500+/A200/A3000-hoz

- 400 dpi-s scanner ScanKit szoftverrel
- valós idejű feldolgozás, file kezelés (Load/Save)
- teljes kompatibilitás a "Touch-Up" szoftverrel



Eureka 2Mbyte Plus- 512-2MB RAM Amiga 500-hoz.

- 100% Amiga 500 kompatibilitás, könnyen installálható.
- Fast RAM 512-től 2Mbyte-ig.
- Plusz 512 Kbyte Chip RAM támogatás.
- 4bites 100 ns-es 256 K DRAM-ok.
- Gary, CPU Board támogatás, bővítés esetén.
- Hard disk kompatibilitás.
- Reset védelem támogatás.
- Beépített óra, ki/bekapcsolható bővített RAM.



Commodore Amiga 500	33900 Ft	Quickshot Apache joystick	890 Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	690 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	33900 Ft	Quickshot II plus joystick	890 Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	690 Ft
Commodore Amiga 600	36900 Ft	Quickshot Python joystick	990 Ft	Noris Amiga 500 porvédő	990 Ft
Commodore Amiga 1200	59900 Ft	Quickshot QS - 123 analóg joystick	1290 Ft	Noris C-64 II porvédő	790 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	285000 Ft	NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft	Noris hálós 14" monitorfilter	590 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft	NoName 3.5" DSHD lemez	850 Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1790 Ft
Commodore 1084s monitor	29900 Ft	NoName 5.25" DSDD lemez	220 Ft	Noris Maus Pad	250 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3200 Ft	NoName 5.25" DSHD lemez	430 Ft	Soundblaster Pro Deluxe hangkártya	17900 Ft
Commodore C-64 II	9990 Ft	3M 3.5" MF2_DD lemez	890 Ft	Soundblaster 16 bit hangkártya	29900 Ft
Commodore C-64 Video Games Set	9900 Ft	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890 Ft	Midi Amiga Interface	2990 Ft
Commodore 1541 II Floppy	12750 Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1590 Ft	Handyscanner Amigához	13900 Ft
Commodore 1802 monitor	24900 Ft	Maxell 5.25" MD2-D lemez	690 Ft	Boot Selector Amigához	1490 Ft
Commodore C-128D	24990 Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790 Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6900 Ft
Commodore Datasette	1990 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	790 Ft	Képdigitalizáló+ RGB splitter+ szoftver	12900 Ft
Commodore MPS 1230 printer	22900 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 darabos)	1390 Ft	Trackball Amigához	3590 Ft
Philips 8833 II. monitor	29900 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 darabos)	470 Ft	Rochard HD kontroller A500/A500+	24990 Ft
512 Kb órás memóriabővítő	3200 Ft	Amiga Action Replay MK III	9990 Ft	+ 80 Mbyte winchester	50900 Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	14900 Ft	4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft	+ 1Mbyte SIMM Ram	4990 Ft
1 Mb órás chip bővítő A600-ba	7900 Ft	C-64/C-128 Mouse	2500 Ft	Amiga Magazin/Power Play friss számai	450 Ft
1 Mb chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6900 Ft	SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	2500 Ft	Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
3.5" külső floppy drive	9490 Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1800 Ft	C-64 Action Replay MK VI kézikönyvvel	5500 Ft

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!